GameStar 4/99

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

B 44187

2 CDs plus exklusives Cheatprogramm

Baldur's Gate

8,90 DM

Bonus-CD

Demos: Railroad Tycoon 2, King's Quest 8, Mask of Eternity (neu), Quest for Glory 5 (neu)

Patches: Baldur's Gate, Half Life (deutsch), Falcon 4.0, Forsaken,

Age of Empires 2

Geheim-Report aus USA zum Echtzeit-Ritterspektakel

Alles über Formationen, Belagerungen, Kampagnen, Wirtschaft

Exklusiv: 11 Min. Videos mit vielen Spielszenen ★ Brandheiße News: AoE 3 + 4

Die Bug-Invasion

Bugverseuchte Spiele: GameStar-Leser rechnen ab

Mainboard-Test

Die 12 besten Boards ★ Neue Prozessoren

+ Tuning-Tips direkt aus dem Hardware-Testcenter

GameStar 4/99

Exklusives Video-Special

Age of Empires 2

Exklusives Cheattool: Baldur's Gate

Videos: Outcast, Descent 3, Klingon Academy

Requiem, Discworld Noir, Terry-Pratchett-Interview

Action-Demos: Rollcage, Deer Hunter 2

Sport-Demos: NBA live 99, Toca 2, Links LS '99, Extreme Trial Motocross, Elite Dart

Strategie: Alpha Centauri, Myth 2, Imperialism 2, RollerCoaster Tycoon, Warzone 2100, Railroad Tycoon 2 (auf Bonus-CD)

Adventures: King's Quest 8: Mask of Eternity (neu, Bonus-CD), Quest for Glory 5 (neu, Bonus-CD)

Plus: T-Online Zugangssoftware

Exklusiv:

Cheatprogramm zu Baldur's Gate

15 Demos

TOCA 2, Alpha Centauri, Rollcage, Rollercoaster, Links LS 99, Warzone 2100, ...

36 Patches

Baldur's Gate, Half-Life (dts.), Siedler 3 (neu), Anno 1602, Alpha Centauri, Falcon 4.0, ...

Plus 32 Treiber und 34 Tools

11 Video-Specials

Age of Empires 2

Sehen Sie schon jetzt alle Highlights: 1. Die Entwickler 2. Das Intro 3. Das Spiel 4. Formationen 5. Belagerung

Outcast Die Voxel-Engine in voller Pracht: monströse Gegner, Mega-Explosionen

Klingon Academy Klingonische Riesenkreuzer kämpfen gegen föderale Raumschiffe

Plus: Requiem, Descent 3, Discworld Noir, Exklusiv-Video-Interview mit Terry Pratchett



Tests: Pizza Syndicate, Requiem ★ **Tips:** Dark Project, Alpha Centauri, alle Tomb Raider 3 Secrets

GameStart!

An die 470.000 CDs hat das Addon **Rise of Rome** in den ersten vier Wochen weltweit verkauft – ein klares Indiz für die Beliebtheit des historischen Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires**. Wir konnten uns vor Ort bei Ensemble Studios den Nachfolger ansehen – zahlreiche neue Entdeckungen und bisher geheime Infos finden Sie in unserer Titelstory sowie in gleich fünf Videos auf unserer CD.

Rund 305.000 Exemplare verkaufte **GameStar** in Ausgabe 1/99 – ein großer Erfolg, für den wir uns bei Ihnen, liebe Leser, bedanken wollen. Sie sind es, die uns in knapp über einem Jahr zu einer verkauften Auflage von durchschnittlich 250.177 Heften (IVW IV/98) verholfen haben. Und damit zu einer festen Größe im Spielemarkt. Bitte schicken Sie uns auch weiterhin Ihre Anregungen und Kritik, nur dadurch können wir noch besser werden!

Über 3.500 Leser befragten wir zu einem Thema, das jeden Computerspieler interessiert: **Bugs**. Wieso ist Blizzard als besonders sorgfältige Firma bekannt, warum hat Software 2000 den genau gegenteiligen Ruf? Ist **Siedler 3** wirklich »buggy ohne Ende«? In unserem Report gehen wir auf die Ursachen und Folgen der Fehlerseuche ein.

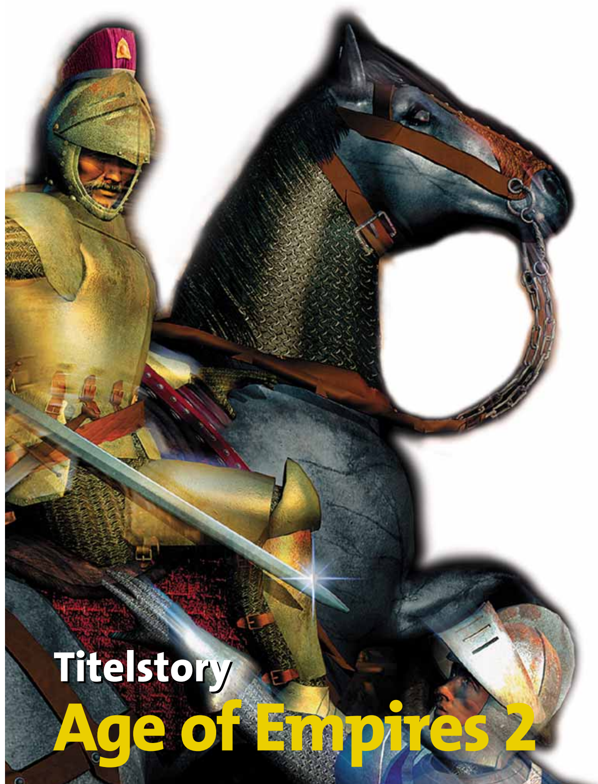
Etwa 320 Mann-Stunden war unser Hardware-Testcenter damit beschäftigt, aus dem vielfältigen Angebot an **Pentium-II-Mainboards** die zwölf interessantesten herauszusuchen und ausgiebig zu testen. Denn ein flinkes, gut konfigurierbares Motherboard ist Grundlage für pfeilschnelle Spiele-PCs und macht späteres Aufrüsten wesentlich einfacher.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



4/99



24 **Für unsere Mega-Preview zum Echtzeit-Spektakel Age of Empires 2 waren wir vor Ort bei Ensemble Studios. Freuen Sie sich auf unseren großen Bericht mit vielen geheimen Infos und unser fünfteiliges, welt-exklusives Video-Special.**



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Kurztests

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Cheats & Kurztips

Hardware

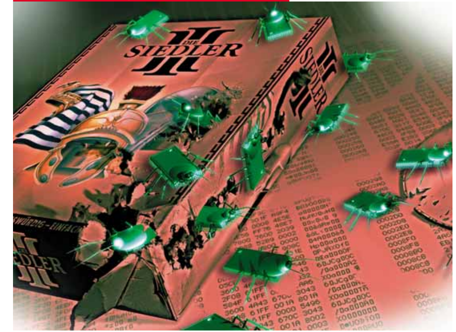
Schwerpunkt: Mainboards

Einzeltests

Rubriken



Die Bug-Invasion



68 GameStar-Leser rechnen ab: Unser Bug-Report entlarvt Spiele-Fehler und deckt ihre Ursachen auf.

Requiem



86 Im 3D-Actionspiel Requiem kämpfen Sie als martialischer Engel mit himmlischen Zaubereien gegen das Böse.

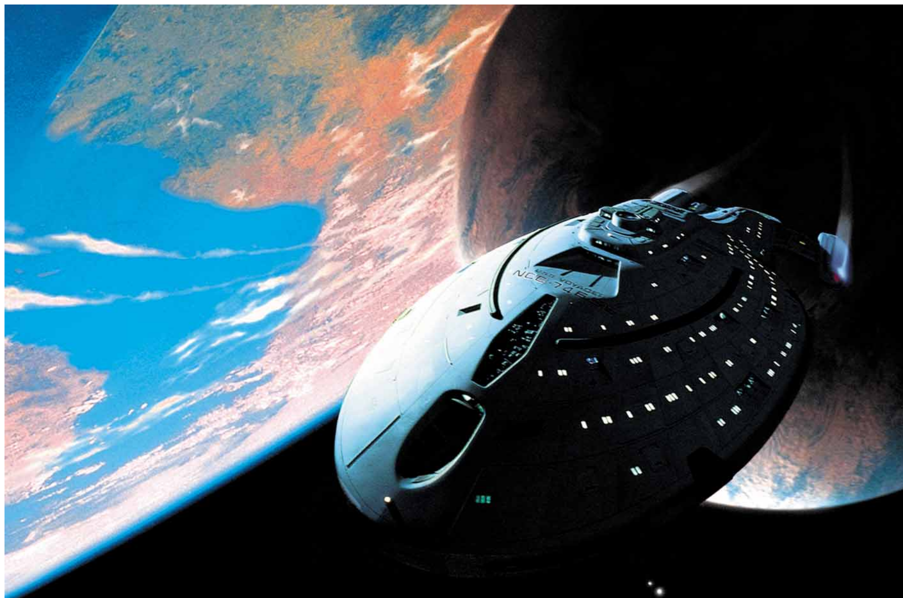
Pizza Syndicate



100 Fastfood mit Pfiff – Pizza Syndicate verbindet Management, Macht, Marketing und Mafia.

Exklusiv: Video-Special Age of Empires 2
Exklusives Cheatprogramm: Baldur's Gate
Plus weitere Videos: Outcast, Requiem, ...
Demos: Alpha Centauri, Rollercoaster Tycoon, Warzone 2100, Toca 2, NBA Live 99, Railroad Tycoon 2 (deutsch), Quest for Glory 5 (neu), King's Quest 8 – Mask of Eternity (neu), ...

Gerüchte, Szene



Star Trek: Auf Basis der Quake-3-Arena-Engine baut Raven angeblich die Voyager nach.

Star Trek

Raumschiff Enterprise an Erde: Endlich erscheinen interessante Star Trek-Titel auf dem Spiele-Sensor. Am spannendsten klingen die Gerüchten über ein 3D-Actionspiel auf Basis der Quake 3 Arena-Engine, in dem Sie eine liebevoll nachgebaute Voyager gegen Eindringlinge verteidigen; sogar die Computerterminals sollen voll nutzbar sein. Dieser Titel wird angeblich bei Raven Software entwickelt. Außerdem soll ein Action-Adventure in der Mache sein, in dem Sie eine Polygon-Crew durch vorgerenderte Hintergründe schicken. Star Trek Armada heißt angeblich ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem Sie wie im Sierra-Titel Homeworld 3D-Raumschiffe per Maus befehligen. Welche Crew in diesen Titeln antritt, ist noch nicht bekannt.

Final Fantasy: The Movie

Das Bild rechts markiert schon jetzt ein Stück Spiele- und Filmgeschichte. Das erste Szenenfoto aus Final Fantasy: The Movie zeigt keine menschliche Darstellerin, sondern ist vollständig im Rechner entstanden. Den Streifen produziert Square, Hersteller der Rollenspiel-Erfolgsserie, auf Hawaii. 150 Computerspezialisten arbeiten an hypermodernen Silicon-Graphics-Rechnern vom Typ Octane, pro Monat entstehen drei bis fünf Minuten des rund 100minütigen Films. Bewegungen und Gesichtsausdrücke liefern unbekannte Schauspieler, die Daten werden per Motioncapturing auf deren Binär-Kollegen transformiert. Der Film soll 2001 in die Kinos kommen und wird als Action-Fantasyfilm in der düsteren Final Fantasy-Welt beschrieben.



Final Fantasy – The Movie: Die erste computerberechnete, »echte« Schauspielerin.

Quake 3 Arena

Wird es für den deutschen Markt eine entschärfte Fassung von Quake 3 Arena geben? Derzeit wird bei id Software angeblich überlegt, das 3D-Actionspiel hierzulande ohne allzu deftige Gewaltdarstellungen anzubieten. Für die texanische Spieleschmide wäre das eine Premiere: Bislang hatten sich Chef-Programmierer John Carmack und seine

News-Ticker

★★★ **Electronic Arts:** Der Spieleriese will ein Entwicklungsteam in Deutschland aufbauen. Was es genau produzieren soll, steht noch nicht fest. ★★★ **Interplay/Virgin:** Der US-Hersteller vertreibt künftig die Produkte von Virgin in den USA, Virgin die von Interplay in Europa. ★★★ **Topware:** Die Firma hat von Monolith die Lith-Tec-Engine (Shogo) lizenziert. Das erste Spiel soll Code Red heißen und auf dem Szenario des Rollenspiels Gorky 17 basieren. ★★★ **Rebel Boat Rocker:** Electronic Arts hat dem seeuntüchtigen Entwicklerteam des 3D-Actionspiels Prax War den Geldhahn zugedreht. Grund: ständige Terminverschiebungen. ★★★ **Daikatana:** Eidos will hierzulande auch eine entschärfte Version des 3D-Actionspiels veröffentlichen. ★★★ **Sanitarium:** Das abgehobene Adventure gibt's jetzt auch in deutscher Sprache. ★★★ **Microsoft:** Der Software-Gigant will zusammen mit Rage in nächster Zeit eine Fußball-Simulation entwickeln. ★★★ **Descent 3:** Wer ein Foto an Interplay schickt, kann sich selbst im Menü des 3D-Actionspiels auswählen. Auf der Spiele-CD ist Platz für rund 5.000 Bilder. Näheres unter www.interplay.com.



Quake 3 Arena: Entschärft für Deutschland?

Truppe stets standhaft geweigert, solche Änderungen an ihren Titeln vorzunehmen – entsprechend schnell waren die bislang auf dem Index gelandet. Ob sich die (erwachsene) Fangemeinde mit einer jugendfreien Version zufriedengibt, steht auf einem anderen Blatt...

N64-Emulator

Zwei amerikanische Hobby-Programmierer haben einen **N64-Emulator** für PCs entwickelt. Mit der Software laufen beinahe alle Spiele der Nintendo-Konsole auch auf Windows-Rechnern. Die minimalen Systemvoraussetzungen liegen bei einem Pentium II/233 mit einer 3Dfx-Karte. Nintendo hat die beiden Programmierer inzwischen verklagt.



N64-Emulator: Zelda 64 auch auf PCs.

Börsenfieber

Schlußkurs vom 19.02.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (laut www.nasdaq.com). Wir drucken die Schlußkurse vom 19.2.99 (in US-Dollar), dazu die Veränderung seit dem 22.1.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	AKLM	$	7,875	-24,60%
Activision	ATVI	$	11,000	-14,10%
Eidos	EIDSY	$	21,875	+18,20%
Electronic Arts	ERTS	$	40,125	-16,00%
GT Interactive	GTIS	$	4,500	-2,70%
Hasbro	HAS	$	37,875	+9,78%
Interplay	IPLY	$	2,063	-25,00%
Microsoft	MSFT	$	147,750	-5,44%
Take 2	TTWO	$	11,125	-3,26%

Blizzard-Figuren

Lange Zeit waren die Actionfiguren der Blizzard-Spielehits **WarCraft 2** und **StarCraft** hierzulande nur per teurem US-Direktimport erhältlich. Demnächst will Sierra die Plastikhelden in Deutschland anbieten. Die fünf Modelle gibt's für je 30 Mark bei www.blizzard.de oder im gut sortierten Spiele-Fachhandel.



WarCraft 2: Wütende Orcs in Edelplastik.

Drakan

Auf den Spuren des Lara-Rummels: Ein adrettes Model soll die Wartezeit auf das Action-Adventure **Drakan** versüßen. Die rothaarige Schönheit im Lederdress verkörpert Rynn, die Heldin des Spiels. PS



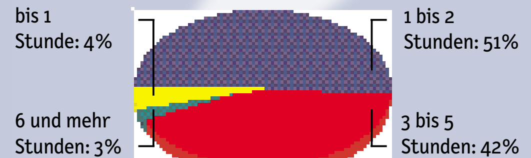
Drakan: Wacker in den Fußstapfen von Lara Croft stapft diese Rynn-Darstellerin.

Frage des Monats

In Ausgabe 3/99 fragten wir:

»Wie lange spielen Sie normalerweise am Stück?«

Ergebnis: Exzessive Dauersessions sind genauso out wie kurze Zwischendurch-Daddeleien. 93 Prozent der Umfrageteilnehmer spielen zwischen ein und fünf Stunden am Stück.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 3/99.

Eine Mark für John

Wir alle gönnen Ion Storm die teuren Büros mit der schönen Aussicht. Die Reportage in GameStar 3/99 stellte allerdings beunruhigende Zahlen in den Raum, was die Anlaufkosten von John Romeros Spielefirma angeht. Daikatana muß sich ziemlich oft verkaufen, um die Entwicklungskosten wieder reinzuspülen. Das ist viel Holz für einen 3D-Shooter, zumal die ballernde Menschheit immer noch von Half-Life gebannt ist. Muß Romero zur Schuldentilgung bis an sein Lebensende Tomb-Raider-Sequels für Geldgeber Eidos schreiben?



Um solche Krisen abzuwenden, ist kreative Solidarität gefragt. Der GameStar-Entwicklungsfond schlägt vor: Für jedes Daikatana legt der Käufer 10 Mark extra hin, quasi das »Ion-Storm-Notopfer«. Diese karitative Spende wird dann für akute Notdienste wie Partyservice und Ferrari-Werkstatt verwendet.

Wie vermeidet man als Jungunternehmer solchen Kleingeldmangel? Indem man ein gutes Produkt fertig kriegt und erst dann die Kohle verpraßt. Die wie Ion Storm in Dallas ansässigen Entwickler von Ensemble Studios sind gerade in schicke Designerbüros gezogen. Der kleine Unterschied: Den Luxus leistete man sich erst nach über einer Million verkaufter Age of Empires.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent

Spiele News

Command & Trödel

Haben Spiele-Entwickler eigentlich keine Kalender? Anders kann ich mir dieses ewige Verschieben von Erscheinungsterminen nicht erklären. Bestes Beispiel ist momentan Westwood: Command & Conquer 3 war für (letztes!) Weihnachten angekündigt, dann für März und jetzt Ende Mai. Dabei muß doch rechtzeitig abzusehen sein, daß der angekündigte Termin absolut utopisch ist, nicht erst zwei Wochen vorher. Schließlich ist Westwood keine Hinterhof-Firma, deren Belegschaft nebenbei Pizza ausfährt. Wenn wir unsere Termine auch derart schludrig planen würden, käme der GameStar 5/99 kurz vor Sankt Martin an die Kioske. Oder später. Oder irgendwann.



Doch ich habe eine Theorie: Kann es sein, daß Firmen ihre Release-Termine bewußt knapp ankündigen, damit ihr »kommt bestimmt nächsten Monat«-Titel ein heißes Thema bleibt? Und die potentiellen Käufer ihr Geld nicht anderweitig ausgeben – womöglich für ein Konkurrenzprodukt?

Martin Deppe
ltd. Redakteur



Dungeon Keeper 2: Im Casino erholen sich die Monster.



Baldur's Gate Addon: Bei einer neuen Insel entdecken Sie ein altes Schiffswrack.

Baldur's Gate Addon

Mit frisch geschmiedetem Kriegsgerät und neuen Zaubersprüchen stürzen sich Rollenspieler demnächst bei Baldur's Gate in die erste Missions-CD. Tales of the Sword Coast fügt dem Hauptprogramm weitere Gebiete hinzu. Die meisten neuen Landstriche werden westlich der Hauptstadt liegen. Unter anderem sollen Sie ein Örtchen namens Ulgoth's Beard, eine Insel sowie den großen Turm des Magiers Durlag erkunden können. Laut Bioware wird es keine Rolle spielen, ob das Hauptprogramm bereits durchkämpft wurde oder ob Sie mitten im Abenteuer stecken – Ihren Heldentrupp dürfen Sie auf jeden Fall weiterhin nutzen. Die Beschränkung der Erfahrungspunkte (89.000 im Hauptprogramm) soll geändert werden, so daß künftig jede Figur den achten oder neunten Level erreichen kann. Die Entwickler schätzen die Spielzeit für das gesamte Addon auf rund 20 Stunden. Tales of the Sword Coast erscheint nach derzeitiger Planung im April '99.

Info: Interplay, ✆ (0044) 1628 423723

Dungeon Keeper 2

Der Juni naht mit Riesenschritten, und Bullfrog schwört, diesen Termin für Dungeon Keeper 2 einzuhalten. Laut Produzent Nick Goldsworthy findet zur Zeit nur noch Feintuning statt. Lediglich ein Detail wurde geändert: Entgegen früheren Planungen soll auch diesmal die Ich-Perspektive wieder monstertypisch gestaltet sein. Wenn Sie etwa aus den Facettenaugen der Feuerfliege schauen, sehen Sie alles durch Sechseckfelder, beim Dunklen Ritter schränkt ein Visier Ihr Gesichtsfeld ein.

Info: Bullfrog, www.bullfrog.co.uk

Die Siedler von Catan

Sie können das Siedeln nicht lassen. Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedmann, allesamt früher bei Blue Byte, werkeln bei ihrer neuen Entwicklungsfirma Funatics an der PC-Umsetzung von Deutschlands »Spiel des Jahres '95«, Die Siedler von Catan. Einzelspieler sollen in einer Kampagne auf abwechslungsreichen Karten (Atlantis, Vulkaninsel) gegen KI-Gegner antreten können, am meisten Spaß soll das Spiel aber mit menschlichen Teilnehmern machen. Die Regeln werden das Basisset und die Seefahrer-Erweiterung umfassen. Ab Oktober '99 wird sich zeigen, wie sich die Catan-Siedler gegen Die Siedler 3 schlagen werden.

Info: www.funatics.de



Die Siedler von Catan: Renderfiguren repräsentieren den Computergegner.


Rally 99: Mit Vollgas durch malerische Landschaften.

Rally 99

Schlamm, Schmutz und Schnee sollen in Rally 99 fotorealistischer spritzen als bei jeder bisherigen Rennsimulation. Die Entwickler programmieren sogar einen Algorithmus, der für realistischen Wasserfluß auf der Windschutzscheibe sorgt. Sie werden mit speziell angepaßten Versionen etwa des Golf Gti, Renault Megane oder Nissan Almera über 36 Pisten brettern können. Die Strecken sollen auf liebevoll umgesetzten Satellitendaten basieren. Die Fahrer können wie im wirklichen Leben sogar Abkürzungen nehmen. Ab Mai '99 drücken Sie voraussichtlich das Gaspedal durch.
Info: Ubi Soft, (0211) 338 00 33

Railroad Tycoon 2 Addon

Die Bahn kommt – mit Verstärkung. Zum Aufbauspiel Railroad Tycoon 2 wird demnächst eine Missions-CD unter dem Titel The 2nd Century folgen. Das Addon wird drei neue Zeitepochen mit je sechs Szenarios bieten. Das erste führt ins Berlin, Österreich und Rußland des Zweiten Weltkriegs. Das zweite wird Sie in die 60er Jahre versetzen, beispielsweise bauen Sie als Chef der US-Bahngesellschaft Amtrak entlang der amerikanischen Westküste ein Schienennetz auf. Das dritte spielt zu Beginn des nächsten Jahrtausends. Geplante Abfahrt der Software-Züge: Etwa im April '99.
Info: Take 2, www.take2.de



Railroad Tycoon 2 Addon: Drei neuen Epochen.

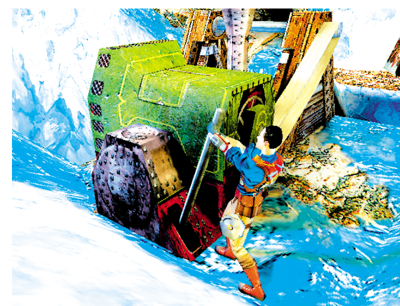
Metal Gear Solid


Metal Gear Solid: Schleichen mit Kippe und Ketchup (Bild: Playstation).

Rauchen rettet die Gesundheit – aber nur im Playstation-Megaseller Metal Gear Solid. Gegen Jahresende '99 soll eine PC-Fassung des Action-Adventures veröffentlicht werden. Als Geheimagent schleichen Sie durch schwer bewachte Forschungsstationen. Tragendes Spielelement sind (unter anderem) Zigaretten und Ketchup. Nur im Qualm von Glimmstengeln erkennen Sie Laserstrahlen; mit Tomatensoße täuschen Sie den Wachen vor, getroffen und mausetot zu sein.

Beneath

Tief in der arktischen Tundra vermutet Activision unentdeckten Spielspaß. Im Action-Adventure Beneath springen und klettern Sie in Tomb Raider-Manier durch ausgedehnte Eishöhlen. Während Sie auf der Suche nach dem verschollenen Vater voranschreiten, wird sich die Welt um Sie herum ständig wandeln. Zu Beginn sind Sie von mysteriösen Steinzeit-Gerätschaften umgeben, später kraxeln Sie auch durch komplizierte Mechaniken geheimnisvoller Hightech-Völker.
Info: Activision, (089) 96 11 88 50


Beneath: Mysteriöse Maschinen tief in der Tundra.

GameStar-Charts März April

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Longbow Anthology	Flugsimulation	Jane's	91%
2	Alpha Centauri	Strategiespiel	Firaxis	89%
3	Links LS 99 Edition	Golfsimulation	Access	87%
4	Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	83%
5	Kurt	Fußballmanager	Heartline	82%
6	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	81%
7	Requiem	3D-Action	3DO	80%
8	Rollercoaster Tycoon	Wirtschaftssimulation	Microprose	79%
9	Superbike Champ.	Rennspiel	Milestone	78%
10	Worms Armageddon	Action-Strategie	Team 17	78%
11	Starsiege Tribes	3D-Action	Sierra	77%
12	Quest for Glory 5	Rollenspiel-Adventure	Sierra	76%
13	Return to Krondor	Rollenspiel	Sierra	75%
14	Future Cop LAPD	Actionspiel	Electronic Arts	73%
15	Rollcage	Action-Rennspiel	Psygnosis	72%
16	Actua Soccer 3	Sportspiel	Gremlin	72%
17	Biosys	Adventure	Take 2	70%
18	Western Front	Taktikspiel	Talonsoft	68%
19	Thunder Brigade	Actionspiel	Interactive Magic	58%
20	WCW Nitro	Prügelspiel	THQ	55%

Die 20 besten PC-Spiele im März und April. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 3/99 und 4/99.

Spiele News

Mehr Spieler

Unreal im Netzwerk: Ich springe von der Mauer, die Rakete verfehlt mich knapp. Vor mir, Rücken zu mir, ein Gegner in Blau. Blau? Ach, das ist Michael, der hat mich sicher nicht kommen gehört, weil er immer die Musik so laut aufdreht. Schuß, Treffer, weiter geht's.

StarCraft im Battlenet: Meine Hydralisken-Flut überschwemmt gerade die wehrlose Protoss-Basis, als plötzlich Schlachtkreuzer an meiner Grenze auftauchen. Alarm! Da hat wohl der Engländer aus Newcastle hinterlistig unser Bündnis gebrochen...

Derlei aufregende Erlebnisse entgehen Ihnen, wenn Sie immer nur solo spielen – niemals kann eine KI so gewitzt, überraschend oder trickreich handeln wie ein Mensch. Die angekündigte Welle von Multiplayer-only-Spielen trägt dem Rechnung. Ob Action (Unreal Tournament), Rollenspiel (Mittelerde Online) oder Strategie (Mankind) – immer mehr Spiele setzen nur auf den Mehrspieler-Modus. Nicht ohne Grund, denn geteilter Spaß ist doppelter Spaß. Scheuen Sie keine Mühen und machen Sie mit. Auch wenn Sie nicht ans Internet angeschlossen sind oder kein Netzwerk daheim haben: Stöpseln Sie wenigstens mal an einem langweiligen Sonntag zwei PCs zusammen. Selbst klassische Solovergnügen wie Alpha Centauri werden noch schöner, wenn ich weiß, daß sich hinter Lady Deidre Kollege Chris verbirgt.

Gunnar Lott
Redakteur



Der Verkehrsgigant: Als Verkehrsbeauftragter päppeln Sie Busse und Bahnen hoch.

Der Verkehrsgigant

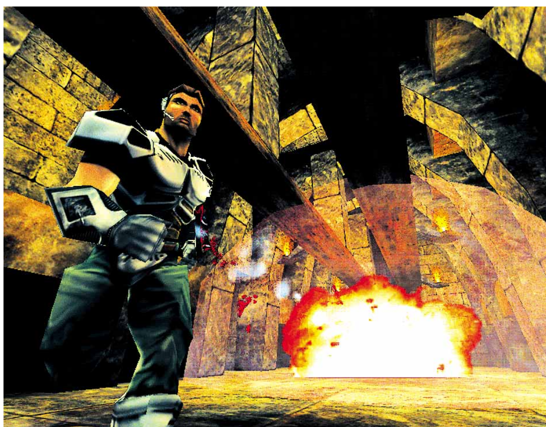
Bei Jowood geht's derzeit riesig zu: Die Österreicher arbeiten gleichzeitig an den Wirtschaftssimulationen **Industriegigant 2** (erscheint voraussichtlich diesen Herbst) und **Verkehrsgigant** (für Mai '99 angekündigt). Letztere versetzt Sie in eine fiktive Stadt, in der Sie den kollabierenden Straßenverkehr in den Griff kriegen sollen. Dabei spielen Sie entweder einen gewinnorientierten Busunternehmer oder den städtischen Verkehrsbeauftragten, der den Autofahrern Bus und Bahn schmackhaft machen will. In beiden Rollen beginnen Sie mit einer Handvoll Busse und arbeiten sich über Eisen-, Straßen-, S- und U-Bahnen bis hin zu Flugzeugen und Schiffen vor.

Info: Infogrames, ☎ (0190) 510 550

Unreal Tournament

Neue Waffen inklusive: Abgesehen von völlig neuem Kampfgerät wie einer Nuklearrakete sollen Sie im Mulitplayer-3D-Actionspiel **Unreal Tournament** mit den gleichen Wummen ballern können wie in **Unreal**. Allerdings werden die Schießprügel derzeit optisch vollständig umgestaltet. Das Scharfschützengewehr bekommt beispielsweise ein schickes Zielfernrohr verpaßt. Kurz nach Veröffentlichung von **Unreal Tournament** im April '99 soll ein Patch auch **Unreal**-Spieler mit den neuen Grafiken sowie weiteren Verbesserungen beglücken.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91



Unreal Tournament: Die altbewährten Explosionen kommen aus neu gestalteten Waffen.

Swords and Sorcery

Im Auftrag von Westwood bastelt David Bradley, der Macher von **Wizardry** 6 und 7, derzeit am Rollenspiel **Swords and Sorcery**. Sie schicken eine sechsköpfige Gruppe durch detaillierte Polygonlandschaften mit Wettereffekten und Tag-Nacht-Wechseln. Kämpfe werden wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen. **Swords and Sorcery** soll im Herbst '99 den Kellern von Westwood entsteigen.

Info: Westwood, www.westwood.com



Swords and Sorcery: Rollenspielkämpfe rundenbasiert oder in Echtzeit.

Street Wars

Sex, Drogen und Gewalt – damit machen Sie im Aufbauspiel **Street Wars** fleißig Geschäfte. Die schwarzhumorige Gangstersimulation ist der Nachfolger von **Constructor**. Als Chefverbrecher werden Sie illegale Geschäfte aus dem Boden stampfen und üble Spelunken zu gewinnbringenden Lasterhöhlen ausbauen. Wenn Ihnen die Gebäude konkurrierender Familien ein Dorn im Auge sind, schicken Sie Attentäter auf den Kriegspfad oder lassen einen amoklaufenden Irren Bauarbeiter jagen. Schlägertrupps pressen Schutzgeld aus arglosen Passanten und bessern Ihr Schmiergeldkonto auf. Die kriminelle Karriereleiter sollen Sie ab Juni '99 erklimmen dürfen.

Info: Infogrames, ☎ (0190) 510 550



Commandos 2: Möglicherweise läßt sich die Grafik drehen.

Commandos 2

In einem frühen Entwicklungsstadium befindet sich das Strategiespiel Commandos 2. Nach derzeitiger Planung wird sich Ihr Soldatentrupp künftig auch bei widrigen Wetterbedingungen bewähren müssen. In Nachtmissionen schleichen Ihre Mannen sich zwar einfacher an gegnerische Soldaten an, müssen dafür aber vor Suchscheinwerfern auf der Hut sein. Commandos 2 wird größtenteils in Europa spielen, allerdings planen die Hersteller auch ein paar Missionen in Japan. Hersteller Pyro hat sich noch nicht endgültig entschieden, ob sich die vorgerenderte Grafik drehen lassen wird. Dadurch gäbe es zwar keine toten Winkel mehr, andererseits würde das Geschehen leicht unübersichtlich.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[2]	Half-Life
2	[1]	Die Siedler 3
3	[3]	StarCraft
4	[5]	Need for Speed 3
5	[17]	Baldur's Gate
6	[4]	Anno 1602
7	[7]	Unreal
8	[8]	Fifa 99
9	[11]	Diablo
10	[10]	C&C2: Alarmstufe Rot
11	[9]	Age of Empires
12	[14]	Dark Project
13	[6]	Tomb Raider 3
14	[12]	Commandos
15	[13]	Nice 2
16	[18]	Falcon 4.0
17	[15]	NHL 99
18	NEU	Sim City 3000
19	[-]	Civilization 2
20	[16]	Grim Fandango

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Turrican 3D



Turrican 3D: Das Remake des Klassikers spielt in einer düsteren 3D-Welt.

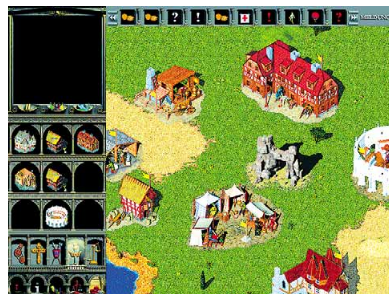
Ein Klassiker wird zu neuem Leben erweckt: Spätestens zum Jahresende '99 soll Turrican 3D fertig sein. Rainbow Arts werkelt unter der Leitung von Manfred Trenz, bereits in alten Amiga-Tagen für die beiden kultigen Turrican-Actiontitel verantwortlich, an dem Programm. Die Neuauflage soll in einer vollständig dreidimensionalen Welt spielen. Sowohl die Hauptfigur als auch alle anderen Charaktere werden mit aufwendigem Motioncapturing animiert.

Info: THQ, ☎ (0231) 965 111

Land der Hoffnung

Das junge deutsche Softwarehaus Innonics arbeitet an seinem ersten großen Titel. Land der Hoffnung soll ein Aufbauspiel mit Anleihen bei Die Siedler und Age of Empires werden. Als rechtschaffener Prinz sollen Sie mit einer Schar Untergebener blühende Kolonien errichten. Damit die Siedlung gedeiht, müssen Sie von der Kirche bis zum Militär fünf Machtgruppen zufriedenstellen. Im Frühsommer soll das Land der Hoffnung geöffnet werden.

Info: Innonics, www.innonics.com



Land der Hoffnung: Rund 40 verschiedene Gebäude warten auf die Besiedlung.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[3]	Die Siedler 3
2	[1]	Baldur's Gate
3	[4]	Die Siedler 2
4	[7]	Anno 1602
5	[2]	Tomb Raider 3
6	[8]	Falcon 4.0
7	[6]	Dark Project
8	[5]	Fifa 99
9	[13]	Gangsters
10	[11]	Star Wars: Rogue Squadron
11	[-]	Half-Life
12	[15]	Caesar 3
13	NEU	Kurt
14	NEU	Hugo Gold
15	NEU	Worms Armageddon
16	[9]	Railroad Tycoon 2
17	[-]	Flight Simulator 98
18	[-]	Bundesliga 99
19	[16]	Need for Speed 3
20	[-]	Autobahn Raser

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Tanktics



Tanktics: Brennende Schafe dienen als Bomben.

DMA Design, seit Grand Theft Auto Garant für abgefahrene Spielideen, versucht sich am Echtzeit-Genre. In Tanktics basteln Sie aus Teilen wie Fahrwerk, Bewaffnung und Radar kleine Panzer, die Sie dann Richtung Feind schicken. Gesteuert wird Ihre Armee aus einem Fluggerät, mit dem Sie die Teile auch aufsammeln und abwerfen. Besondere Bedeutung werden die in jedem Level grasenden Schafe haben, die nicht nur als Antrieb für Ihre Produktionsanlage dienen, sondern in Flammen gesetzt auch als Bomben mißbraucht werden können. PS

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55

Technik News

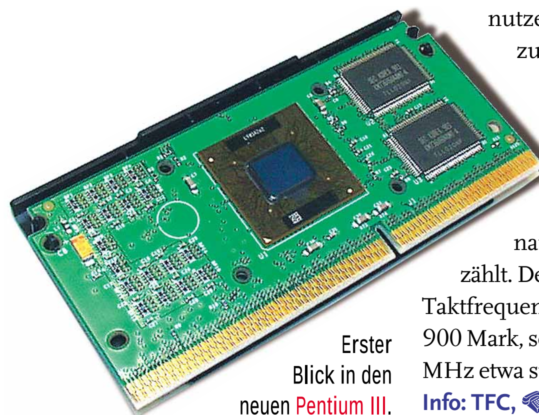
Schneller als das Spiel erlaubt

Intel plant mit seiner Chip-Politik endgültig am Markt vorbei. So ist für viele Spieler der pfeilschnelle Pentium II/333 ein Traum, und zwar ein unerfüllbarer. Aber nicht, weil er so teuer ist, sondern weil er vom Markt genommen wurde! Für Intel ist der 333er Alteisen, da er bei »nur« 400 Mark Kaufpreis zuwenig Gewinn abwirft. Ähnlich der Celeron 300A. Auch er reicht für alle aktuellen Spiele aus, doch bei mittlerweile 150 Mark Straßenpreis hat Intel die Notbremse gezogen.

Anders die Spitzenmodelle: Ein Pentium II/450 kostet seit Monaten konstant um die 1.050 Mark. Und damit drei bis sieben mal so viel wie die erwähnten »Auslaufmodelle«. Bald hat Intel mit dem bis zu 1.500 Mark teuren Pentium III wieder eine neue Kuh zum Melken. Dabei werden Sie von der Leistung dieser Highend-Chips kaum was merken. Am ehesten noch in geringen Auflösungen – doch wer kauft sich schon einen PIII, um damit in 640x480 zu zocken? Ab 1024x768 bringen dagegen schon die 300 MHz eines Celeron nicht mehr viel – hier wirken aktuelle Grafikkarten als »Bremse«.

Jetzt könnte man sagen, der Pentium III sei ja kein Spiele-PC. Falsch: Computerspieler brauchen traditionell mehr Performance als alle anderen; für Words oder Netscape ist schon ein Pentium 200 überdimensioniert. Hier will man ganz konkret PC-Spielern ans Geld: Immer öfter sollen Sie für immer schnellere CPUs bezahlen, auch wenn Sie die gar nicht brauchen. Machen Sie das nicht mit – Sie sorgen nur für ein fernes Klimpern in den Geldsäcken der Chip-Riesen.

Jörg Langer
Chefredakteur



Erster Blick in den neuen Pentium III. Die CPU ist deutlich kleiner geworden, der Level-2-Cache ist noch nicht auf dem Chip integriert.

Pentium III/500

Von der Firma TFC aus Hannover erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß eines der ersten **Pentium III**-Systeme mit 500-MHz-Prozessor. Ausgestattet war der Rechner mit 128 MByte RAM und einer Elsa Erazor II auf einem handelsüblichen Slot-1-Mainboard von Asus (P2B). Dessen Bios, Revision 1008 vom 3.2.99, erkannte den **Pentium III** bereits korrekt. Windows 95/98 ist dagegen (noch) nicht in der Lage, den Prozessor richtig zu klassifizieren, er wird als **Pentium II** eingestuft. Für Windows 98-Anwender gibt es allerdings Entwarnung. Die neuen Befehle der Katmai New Instructions (KNI), die hauptsächlich Multimedia-Anwendungen beschleunigen sollen, werden von Windows 98 erkannt und benutzt, trotz der falschen Einstufung. Unser erster Eindruck: Schnell, aber nicht über die Maße beeindruckend. Zum Benchmark-Vergleich setzten wir einen Pentium II/450 in den ansonsten unveränderten Rechner ein. Der Unterschied beträgt etwa 10 Prozent, die vor allem durch die höhere Taktfrequenz zustande kommt. Außerdem zeigte sich klar, daß die Grafikkarte der begrenzende Faktor bei hohen Auflösungen ist. Alle Trümpfe wird der **Pentium III** wohl erst mit der nächsten Generation von Grafikchips ausspielen können. Der KNI-Befehlssatz, eine der wichtigsten Neuerungen des **Pentium III**, bewirkt bei der momentan aktuellen Software keine Beschleunigung. Erst in den nächsten Monaten werden speziell angepaßte Spiele erscheinen, die diese neuen Befehle auch nutzen. Wer heute schon für zukünftige Technologien gerüstet sein will, bekommt mit dem **Pentium III/500** einen schnellen Prozessor, der nicht schon in wenigen Monaten wieder zum alten Eisen zählt. Der **Pentium III** mit 450 MHz Taktfrequenz wird voraussichtlich etwa 900 Mark, sein größerer Bruder mit 500 MHz etwa stolze 1.200 Mark kosten.

Info: TFC, ✆ (0511) 96 50 30
www.intel.de

Auflösung	Pentium III/500	Pentium II/450
Q2-Crusher-Demo		
640x480	45,0	40,4
800x600	40,8	38,3
1024x768	30,1	29,5
1600x1200	13,4	13,4
Turok 2		
640/16bit	52,3	47,5
800/16bit	51,6	46,8
800/32bit	41,9	40,2
3DMark 99		
640/16bit	2794	2682
800/16bit	2123	2059
800/32bit	1704	1655

Intel Celeron 433

Nur zwei Wochen nach der Markteinführung des **Pentium III** wird Intel einen neuen **Celeron** mit 433 MHz Taktfrequenz auf den Markt bringen. Nach ersten Ankündigungen sollte der neue Chip erst im zweiten Quartal dieses Jahres erscheinen, laut Berichten in der US-Presse wurde der Erscheinungstermin aber auf den 15. März vorgezogen. Gleichzeitig sollen die Preise der alten Celeron-Prozessoren um durchschnittlich 15 bis 20 Prozent sinken. Im dritten Quartal dieses Jahres werden dann die ersten Celerons mit 100 MHz Systemtakt erwartet. Über die Taktfrequenzen und technischen Details der Newcomer ist noch nichts bekannt.

Info: www.intel.de

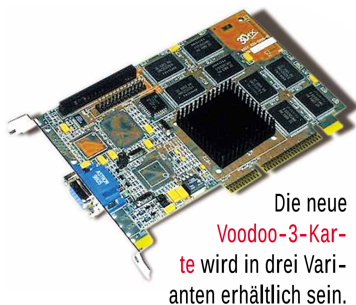
Neue Treiber für TNT

Nvidia hat für alle Karten, die auf dem Riva TNT-Chip basieren, einen neuen Referenztreiber veröffentlicht. Die Software mit dem vielversprechenden Namen **Detonator** wurde für den neuen

TNT 2 geschrieben, läuft aber auch mit den Chips der aktuellen Generation und soll laut Hersteller bis zu 30 Prozent mehr Performance aus den Grafikkarten quetschen. Die Versionen für Windows 95/98 und NT finden Sie auf unserer Bonus-CD. Bei der Installation müssen Sie nur das entsprechende Betriebssystem auswählen – schon können Sie sich, laut Nvidia, auf eine Leistungs-Detonation beim Spielen freuen.
Info: www.nvidia.com

Voodoo 3

3Dfx hat Preise und Ausführungen für den neuen Voodoo 3 bekanntgegeben. Die Grafikkarten mit dem Chip werden in drei Variationen erhältlich sein. Das Einsteigermodell V3-2000 besitzt einen 300-MHz-RAMDAC, 16 MByte SDRAM und einen Chiptakt von 143 MHz. Der Einzelhandelspreis soll bei etwa 260 Mark liegen. Das mittlere Board mit dem Namen V3-3000 wird mit einem 350-MHz-RAMDAC ausgestattet, die Karte läuft mit 166 MHz und ist ebenfalls mit 16 MByte bestückt. Die Karte soll etwa 360 Mark kosten. Das nur in kleinen Stückzahlen erhältliche Topmodell V3-3500 wird mit 16 MByte SGRAM und einem Chiptakt von 183 MHz ausgeliefert. Außerdem bekommt es noch eine TV-/S Video-out-Buchse spendiert. Der angepeilte Preis: knapp unter 500 Mark. Mit dem Spitzenmodell hat 3Dfx nach eigenen Aussagen einen Q2-Benchmark von 106 Frames pro Sekunde bei 800 mal 600 Bildpunkten Auflösung gemessen. In Amerika sollen die neuen Karten ab dem 1. April in den Läden stehen, in Deutschland sollen sie etwa zwei Wochen später erscheinen.
Info: www.3dfx.com



Die neue Voodoo-3-Karte wird in drei Varianten erhältlich sein.

Intel und Mattel kooperieren

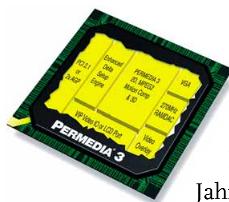
Chiphersteller Intel und Mattel haben sich zusammengetan, um gemeinsam Spielzeug zu entwickeln. Als erstes Ergebnis der Zusammenarbeit wurde jetzt ein elektronisches Mikroskop vorgestellt, mit dem man kleine Dinge mit bis zu 300-facher Vergrößerung auf dem Monitor betrachten kann. Es dient nicht nur zur statischen Betrachtung, man kann es auch, wenn man das wirklich möchte, zum Beispiel an die Nase halten, um sie dann stark vergrößert auf dem Bildschirm zu betrachten. Spielzeughersteller hatten in den vergangenen Jahren hart damit zu kämpfen, daß sich Kinder nicht mehr für Teddybären und Eisenbahnen begeistern lassen, sondern viel mehr Zeit vor dem PC verbringen.
Info: www.mattel.com



Das erste Produkt aus der Zusammenarbeit von Intel und Mattel ist ein Spielzeug-Mikroskop zum Anschluß an einen PC.

Permedia 3

Für den bereits Mitte des letzten Jahres angekündigten Permedia 3-Grafikchip von 3Dlabs gibt es seit kurzer Zeit erste Produktionsmuster. Der neue Baustein wird einen 32-bit-Z-Buffer und bis zu 32 MByte RAM haben. Außerdem soll er in der Lage sein, viele Textureffekte kombiniert in einem Durchlauf berechnen zu können. Wenn der Permedia 3 in der zweiten Jahreshälfte auf den Markt kommt, soll er neben allen aktuellen Betriebssystemen auch die wichtigen Grafikschnittstellen DirectX und OpenGL unterstützen. Im Gegensatz zur 3Dfx-Konkurrenz wird der OpenGL-Treiber nicht nur auf Spiele beschränkt sein, sondern als kompletter ICD-Treiber auch 3Dnow und KNI-Unterstützung aufweisen.
Info: www.3dlabs.com



Vielversprechende Ankündigung: Der neue Permedia 3.

3D-Brille

Elsa wird auf der Cebit eine neue 3D-Brille vorstellen. Ein erstes Muster, das uns für einen kurzen Test zur Verfügung stand, machte bereits einen sehr ausgereiften Eindruck. Das System arbeitet mit allen Spielen zusammen, die auf Direct3D oder DirectX aufsetzen. Beim Testen mit Tomb Raider 3 konnten wir einen sehr gut ausgeprägten 3D-Effekt erkennen. In die Brille sind Shutter-LCDs eingearbeitet, die über eine Infrarot-Verbindung gesteuert werden. Der Ladenpreis soll bei etwa 150 Mark liegen. Eine zweite Version, mit Kabelverbindung zur Brille, soll schon für unter 100 Mark zu haben sein.
Info: Elsa ✆ (0241) 60 60 / www.elsa.de



Die Elsa-Brille ähnelt optisch dem Modell von Wicked 3D.

Kombi-Mäuse

Logitech stellt zur CeBit neue Mäuse vor. Beide Produkte, die MouseMan Wheel und die Logitech USB Wheel Mouse, sind mit Combo-Adaptern ausgestattet, die sowohl zum Macintosh als auch zu PC-Systemen kompatibel sind. Die Maustreiber für den Macintosh sind ab März auf der Web-Site von Logitech verfügbar und später auch im Handel.
Info: www.logitech.com



Eine der beiden neuen Logitech-Mäuse, die MouseMan Wheel.

TNT 2 verspätet sich

Das Rennen um die Markteinführung der neuen Grafikchips ist anscheinend gelaufen. Die kommenden Grafikkarten mit TNT 2-Chip werden wohl erst Ende April in den Läden stehen. Der 7. April 1999 wurde jetzt als offizieller Vorstellungstermin des Riva TNT 2 bekanntgegeben. Zu diesem Zeitpunkt werden allerdings nur ein paar Muster für die Presse verfügbar sein. Der Verkaufsstart in den Vereinigten Staaten soll zwei bis drei Wochen später erfolgen. WR
Info: www.nvidia.com

Gute Helden, böse Helden

Might&Magic 7

Der siebte Streich der traditionsreichen Rollenspiel-Serie bietet neben 3D-Support auch die Wahl zwischen Gut und Böse.

Der Alptraum jedes frischgebackenen Eigenheimbesitzers: Kaum stehen Sie mit dem Umzugswagen vor der neuen Heimat, da zertrampeln kämpfende Menschen- und Elfen-Rowdies den Rasen. Denn dummerweise liegt Ihre neue Burg in den heiß umfochtenen Ländereien von Harmondale. Und nach ein paar klärenden Schwerthieben fangen die Probleme mit der neuen Nachbarschaft erst richtig an.

Partei ergreifen

Für diese Ausgangssituation beim Rollenspiel Might&Magic 7 hat Projektleiter Keith Francart einen schönen Vergleich: »Das ist wie in einem alten Westernfilm: Du reitest nichts Böses ahnend in die Stadt hinein, da bekommt der Sheriff eine Kugel ab – und plötzlich darfst du selbst für Ordnung sorgen.«

Das Menschen-Elf-Geplänkel ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf eine komplexe Verschwörungsstory. Je nachdem, welcher Seite Sie in dem Konflikt beistehen oder ob Sie neutral bleiben, verändern sich Story und Missionen. »An einem Punkt im Spiel muß man sich zwischen dem Pfad des Lichts und dem der Dunkelheit entscheiden. Von da an gibt es kein Zurück mehr«, erläutert Keith bei der Präsentation des Programms. Die Auswirkungen sind drastisch: Abhängig von der gewählten Gesinnung können Sie andere Zaubersprüche lernen und werden in parteiischen Städten mehr oder weniger freundlich empfangen. »Gute« Helden sind charmanter und bequatschen andere Charaktere leichter; »böse« Helden können dafür Untote kontrollieren.

Das Spielweltdesign soll straffer ausfallen als beim etwas Routineprügel-verliebten sechsten Teil; die Netto-Stundenzahl für einmaliges Absolvieren geht deshalb eher zurück. Dafür ist aber der Reiz groß, Might&Magic 7 auf allen drei Gesinnungswegen durchzuspielen.



Dank 3D-Karten wird die Spielwelt bunter und weniger pixelig als im Vorgänger.

3D ohne Pixel-Schock

Für Ihre Viererbande stehen neuerdings auch Mönch, Dieb und Ranger zur Wahl. Das stattliche Angebot an Zaubersprüchen und Talenten wurde überarbeitet und auf 99 aufgestockt. Endlich werden 3D-Beschleunigerkarten unterstützt: Die Monsterscharen bestehen zwar immer noch aus vorberechneten Sprites, sind aber hübscher skaliert und animiert. Gekämpft wird wahlweise in Echtzeithektik oder mit gemütlicher Rundenplanung, bei der sich die Party jetzt auch manövrieren läßt. Über 100 Missionen sorgen für kleine Erfolgserlebnisse im großen Handlungsrahmen.

3DO plant neben weiteren Folgen der Kern-Rollenspielreihe auch einen neuen Ableger namens Crusaders of Might and Magic. Darin sollen Actionelemente und eine modifizierte Version der Requiem-3D-Engine zu leicht verdaulichen Fantasy-Exkursionen einladen. HL



Volltreffer – ein Untoter weniger im Dungeon. Rechts oben ist die Automap eingeblendet.

Might&Magic 7

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	3DO Studios
Termin:	2. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Heinrich Lenhardt: »Die Spielwelt wirkt griffiger, der Handlungsplot raffinierter, und die Monster waren im Schönheitssalon. Trotz deutlicher Ähnlichkeiten zum Vorgänger machen mich einige der Ideen neugierig.«

Bluts-Brüder

Vampire

Ein Rollenspiel zeigt Zähne: Activisions Vampir-Epos will mit abgefahrenem Szenario und simpler Steuerung das Genre aufmischen.

Das Europa des zwölften Jahrhunderts war die Zeit der Kreuzzüge, geprägt von religiösem Wahn und ständigen Kriegen. Als wäre das nicht schon schlimm genug, treiben im Rollenspiel **Vampire** unbemerkt von den Menschen Blutsauger ihr Unwesen. Die Untoten, Abkömmlinge des Brudermörders Kain, organisieren sich in Clans, und jede große Stadt hat einen Vampir-Prinzen, der dort die Fäden zieht.



Ein wilde Zombie-Horde attackiert unsere Heldengruppe im Auftrag des üblen Tzimisce-Clans.

Kraftvoll zubeißen

Sie beginnen dies 3D-Rollenspiel noch als normaler Mensch, doch schon bald müssen Sie lernen, daß es zwischen Himmel und Erde mehr gibt, als Sie dachten. Nur zu bald werden Sie gebissen und selber zum Vampir, weil die Führerin des Brujah-Clans Ihre Hilfe benötigt. Im Laufe der Story schließen sich Ihrem Helden bis zu drei weitere Charaktere an. Die spannende Geschichte saugt ihre Kraft aus dem reichen Background, den zahlreiche Veröffentlichungen zur Papier-Variante von **Vampire** geschaffen haben. Die Handlung soll sich in vier Akte teilen, von denen die ersten beiden im Prag und Wien des Mittelalters spielen. Am Ende der zweiten Episode fallen Sie in einen langen Schlaf und erwachen erst im ausgehenden 20. Jahrhundert, wo schließlich Akt 3 und 4 stattfinden.

Jedi-Vampire

Eine Fülle von Spielansichten soll möglich sein, von der Draufsicht bis zur Ich-Perspektive. Auch wenn Sie zu Beginn den Helden nicht auswürfeln dürfen, ist **Vampire** ein waschechtes Rollenspiel – mit Charakterstatistiken und allem, was sonst dazugehört. Auch ein Magiesystem wird es geben, wobei statt konventioneller Sprüche stilechte Vampirfähigkeiten wie »zu Nebel werden« zum Einsatz kommen. Das Interface setzt voll auf Zugänglichkeit und soll ohne jedes Handbuch-Studium verständlich sein. Statt Rollenspiel-typischer Kampforgien wollen die Designer (unter ihnen **Jedi Knight**-Macher Ray Gresko) das Lösen von Rätseln in den Vordergrund stellen. GUN



Der Werwolf ist umzingelt – aber auch für vier Vampire ist so ein Biest ein mehr als würdiger Gegner.

Vampire

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Activison
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Ein reizvoller Hintergrund, eine schöne, stimmungsvolle 3D-Engine und sinnvolle Features. Meiner Meinung nach ist Vampire der Rollenspiel-Geheimfavorit für den kommenden Winter.«

Ensemble schreibt Strategie-Geschichte

Age of

Die Fortsetzung des Millionenerfolgs Age of Empires mit dem Untertitel »Age of Kings« soll das Zeitalter der Burgen, Adelsreiter und Ritterheere wiederbeleben. GameStar war vor Ort in der Wolkenkratzer-Festung von Ensemble Studios in Dallas und konnte als erstes deutsches Magazin viele neue Features live erleben.

Inhalt

Empires 2



Auf CD: exklusives Video-Special
1 Ensemble Studios
2 Das Intro
3 Das Spiel
4 Formationen
5 Belagerung

Als GameStar-Kreuzritter Heinrich Lenhardt seiner Taxi-Kutsche entstiegen war und die zum Himmel aufragende Trutzburg erklommen hatte, hielt er verwundert inne: Die Edelleute, die er besuchte, gelten als die größten Geschichtsfreaks der Spielewelt. Doch die neuen Büros im 16. Stock eines Wolkenkratzers, die Ensemble Studios erst kürzlich bezogen hat, erinnern an ein Raumschiff: Hypermoderne Türen, Kommandobrücken-Ambiente im Testcenter und Plasmaleuchten an der Wand.

Außen Star Trek, innen Mittelalter



Siehe CD: Video #1,Time 0:05

»Wir haben dem Architekten gesagt, daß er sich an Star Trek orientieren soll«, meint Ensemble-Geschäftsführer Tony Goodman beim morgendlichen Rundgang. Die horrende Monatsmiete mitten in Dallas stellt kein größeres Problem dar. Seitdem Publishing-Partner Microsoft im Herbst 1997 Age of Empires veröffentlichte, wurden weltweit rund 2 Millionen Exemplare des historisch verpackten Echtzeit-Strategiespiels verkauft. Und die hochpreisige Erweiterungs-CD Rise of Rome ging allein in den ersten vier Wochen rund 470.000mal über die Ladentische. In wenigen Monaten soll nun Age of Empires 2 erscheinen. Speziell für die GameStar-Leser ließen sich die Ensemble-Jungs etwas früher in die Karten sehen: Einen Monat, bevor Age of Empires 2 auf der lange angekündigten Microsoft-Veranstaltung Gamestock offiziell vorgeführt wird, konnten wir das Strategiespektakel ausführlich probespielen.

Historische Helden



Siehe CD: Video #2, Time 0:05

Der Untertitel Age of Kings macht deutlich, wohin die Zeitreise diesmal geht: Die vier neuen Kampagnen entführen Sie in die mittelalterlichen Jahre von 500 bis 1500 nach Christus. Sie folgen dabei den historischen Wegen von Kaiser Barbarossa, Kreuzfahrerschreck Saladin, Dschingis Khan und Jeanne d'Arc, der »Junfgrau von



Belagerungsmaschinerie ist leicht kaputtbar: Mit einem beherzten Ausfall räumen Schwertkämpfer und Reiter unter den ungebetenen Besuchern auf.



Die Armee in Rot hat prima Kriegsgerät dabei, um die Stadtmauern zu knacken. Vorher sollte sie sich aber mit dem Ritterheer der Blauen auseinandersetzen.

Orleans«. Außerdem darf in zufälligen Missionen gebaut und erobert werden.

Beim Empfang im Ensemble-Hauptquartier plauderten wir mit den drei wichtigsten Machern: Mark Terrano, Ian Fischer und selbstverständlich Senior Designer Bruce Shelley. Letzterer arbeitete einst bei Microprose an der Seite von Sid Meier an Klassikern wie Railroad Tycoon und Civilization. Die Designhoheit für Age of Empires 2 hat Shelley mittlerweile in die Hände seines jungen Kollegen Mark Terrano gelegt. Der Altmeister selber brütet nämlich bereits an Konzepten für Teil 3 und 4.

Age of Empires 2 – Highlights

10.	Höhere Grafikauflösungen bis zu 1280 mal 1024 Pixel
9.	Piratenschiffe rammen und entern andere Boote
8.	Ausgefeiltere Diplomatie mit Computergegnern
7.	Dezent erweiterter Wirtschaftskreislauf mit flexiblen Preisen
6.	Vier Kampagnen, die sich um historische Persönlichkeiten ranken
5.	13 Völker mit spezifischen Stärken, Schwächen und Exklusiveinheiten
4.	Burgen als Bastionen, in denen sich Einheiten verschanzen
3.	Rund 100 Fertigkeiten und Forschungsgebiete
2.	Bessere künstliche Intelligenz, insbesondere bei der Wegfindung
1.	Truppen marschieren und attackieren in Formationen

Shelleys Vision

Bruce erklärt sein Credo: »Wir wollen zum einen das Erlebnis von Age of Empires erhalten; das Basis-Spielprinzip bleibt gleich. Aber wir haben auch sehr genau auf das Feedback der Spieler gehört.« Durchschnittlich 100 E-Mails mit Kritik und Ideen von Fans rauschen pro Tag herein. Obwohl die Fortsetzung neue Optionen und mehr Tiefgang bietet, hat das Ensemble-Team darauf geachtet, nicht nur Hardcore-Strategen anzusprechen. »Die Frage nach der Zugänglichkeit hat jede Designentscheidung beeinflußt. Wenn etwas zu kompliziert wird, macht es keinen Spaß mehr.« Verständlich, schließlich entging der Vorgänger mit seiner Suchtaura nur knapp der Apothekenpflicht. Mit der einfachen Steuerung kamen auch Gelegenheitsspieler klar. Und mancher konnte den Kauf eines historisch angehauchten Strategiespiels eher rechtfertigen, als wenn er sich eine Packung mit Titelmotiv »Metzelmonster« oder »Panzerduell« gegriffen hätte.

Völker und Kulturen

Siehe CD: Video #3, Time 0:38

Die Unterschiede zwischen den Völkern sollen stärker betont sein als im Vorgänger. Je-



des der 13 Völker von Age of Empires 2 gehört einem von vier Kulturkreisen an, die sich grafisch deutlich voneinander unterscheiden. Die Westeuropäer bauen Siedlungen und Burgen, wie wir sie aus typischen Ritterfilmen kennen. Ganz anders die Völker des mittleren Ostens und Islams, die auf prächtige Paläste und verschnörkelte Stadtmauern setzen. Das Grafikset der Asiaten orientiert sich am japanischen Mittelalter und bietet Samurai-Festungen mit den charakteristischen Pagodendächern. Die vierte Kultur stellen vier Nomadenvölker, die ihre Siedlungen blitzschnell verlegen können, aber Nachteile in Sachen Wirtschaftskraft haben. Besonders gut kommen die Gebäude zur Geltung, weil der Maßstab im Vergleich zum Vorgänger realistischer ist: Die Kampfeinheiten und Arbeiter sind nun deutlich kleiner als die Gebäude und können sogar durch diese hindurchlaufen. Wenn eine Einheit von einem Bauwerk verdeckt wird, schimmert sie per Outline durch das Hindernis hindurch.

Stark verbessert

Age of Empires hatte trotz seines Erfolgs eine bemerkenswerte Anzahl von Detailschrammen, zudem war das Spielprinzip ziemlich schamlos bei WarCraft 2 abgekupfert. Doch egal, ob Sie einst wegen entlaufener Truppen oder ins eigene Heer feuernder Katapulte die Krise gekriegt haben – für Age of Empires 2 verbessern die Programmierer so ziemlich alles, was auch nur entfernt mit dem Bereich KI zu tun hat. So achten die eigenen Einheiten jetzt darauf, mit Kanonenkugel- und Steinschlag-Attacken keine Landsleute zu erwischen. Ist ein Fernangreifer zu dicht am Gegner dran, setzt er automatisch ein Stück zurück und feuert dann weiter. Vor allem die Wegfindung wurde aufwendig neu programmiert. Im ersten Teil stellten sich die Einheiten beim Laufen von Punkt A nach Punkt B mitunter an wie trunkene Vatertagsausflügler.

Dienst nach Vorschrift

Das Verhalten von Militäreinheiten wird nun durch die Wahl einer Grundstimmung vorgegeben. »Verteidigen« sorgt dafür, daß ein Infanterist einen Angreifer zwar bekämpft, diesem aber nicht nachläuft. Ein »aggressiv« gestimmter Soldat setzt sich hingegen jedem Gegner in Sichtweite an die Fersen und gibt erst Ruhe, wenn er den Kampf gewonnen oder auf dem Friedhof für hitzköpfige Helden Einlaß gefunden hat. Außerdem gibt es komplexere Manöver als das bekannte »laufe dorthin, vermöbele den da«. Durch »Guard« beschützen starke Jungs fragilere Einheiten. Jeder Mönch ist für einen Bodyguard dankbar; wertvollen Warentransporten schadet eine Eskorte nicht. Einzelne Einheiten lassen sich auch auf Patrouille schicken und klappern dann selbständig die von Ihnen definierte Route ab.

Viele Wege führen zum Sieg

Speziell für Spieler, die lieber aufbauen als dauerkämpfen, wird es alternative Siegeswege geben. Für zufallsgenerierte Einzelspiele können Sie sich aussuchen, wie das Ziel



Das Spieldesigner-Triumvirat von Age of Empires 2: Mark Terrano (links), Ian Fischer (Mitte) und Bruce Shelley (rechts).

Die Nationen

Die 13 Völker differieren nicht nur bei den Sprachsamples. Nur die Japaner haben z.B. den Samurai, der mit Schwert wie Bogen kämpft.



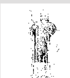
Byzantiner

Die Oströmer verteidigen sich besonders gründlich. Ihre Defensiveinheiten kosten weniger Ressourcen, und die Mönche sorgen für schnellere Heilung.



Chinesen

Sind fruchtbar und mehren sich: Zu Beginn einer Mission haben sie mehr Zivilisten und Technologiefortschritte, und damit einen kulturellen Vorsprung.



Franken

Gelten als gefürchtete Raufbolde, deren Angriffseinheiten besonders stark sind. Außerdem beackern sie ihre Felder extra-effizient – ideale Expansionisten.



Goten

Eignen sich durch ihre besonders billige Infanterie für Freunde früher Blitzangriffe. Mit wenig Aufwand baut man sich eine gewaltige Massenarmee auf.



Japaner

Erweisen sich als brillante Architekten. Sammelplätze kosten besonders wenig, was die Mobilität und Flexibilität der Truppen begünstigt und Zeit spart.



Perser

Sind fleißig wie die Maurer. Sie bauen schneller als andere Völker und legen auch bei der Forschung einen Zacken zu. Ein gutes Defensiv-Volk.



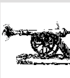
Sarazenen

Lieben den Marktplatz: Sie zahlen niedrigere Preise und erhalten mehr Gold für ihre Güter. Begünstigte Einheiten: leichte Kavallerie und Bogenschützen.



Teutonen

Sind besonders gut gegen Rush-Blitzangriffe geschützt. Defensiveinheiten erhalten Boni; Wachtürme verschießen gleich vier Pfeile gleichzeitig.



Türken

Freuen sich besonders auf die Erfindung des Schießpulvers. Alle mit Feuerwaffen ausgerüsteten Einheiten bekommen bei ihnen nämlich einen Bonus.

Kelten, Mongolen, Wikinger, Briten

Diese »Nomaden« verpflanzen mal eben ihr Stadtzentrum, haben aber Nachteile bei der Ressourcenbeschaffung. Deshalb verlegen sie sich gerne aufs Plündern anderer Siedlungen.

aussehen soll. Beispielsweise schaffen Sie elendig viel Ressourcen an, um eines der Weltwunder von Age of Empires 2 zu bauen, das dann eine bestimmte Zeit lang verteidigt werden muß. Sie können sich auch für den ökonomischen Siegespfad entscheiden und gewinnen, sobald sich eine bestimmte Menge an Goldmünzen in der Schatzkammer stapelt – ideal für defensive Krämernationen, die sich auf den Schutz ihrer Städte und Handelsrouten beschränken wollen.

Der »Technologiebaum« soll nicht nur umfangreicher, sondern auch nachvollziehbarer werden. Sie können sich anzeigen lassen, welche Erfindung welche weiteren Fortschritte ermöglicht. Das funktioniert auch umgekehrt: Klicken Sie eine der rund 100 Errungenschaften an, um genau zu erfahren, welche anderen Forschungen dafür als Grundlage nötig sind.



Beim Herumlaufen wird automatisch die günstigste Formation eingenommen. Die Pferdchen der Kavallerie wuseln hier im Gänsemarsch durch die engen Siedlungspfade, am Ziel formen Sie eine Schlachtreihe.

Schlachtformationen



Siehe CD: Video #4, Time 0:05

Einer der Kritikpunkte an Age of Empires waren die mitunter leicht ins Chaotische abdriftenden Massenschlachten. Der Nachfolger bringt Ordnung ins Gewimmel: Wenn Sie aus verschiedenen Kampfeinheiten eine Gruppe bilden, nimmt diese eine »intelligente« Formation ein. Das bedeutet, daß die Kavallerie nach vorne galoppiert, während sich die Bogenschützen hinter der Infanterie verstecken. Jede Formation wird angepaßt, sobald Sie weitere Truppen addieren. Interessant ist auch das Umschalten von Stillstand auf Bewegung: Marschiert wird vorzugsweise im Gänsemarsch; formiert man sich zur Schlacht, werden saubere Reihen oder Keile gebildet. Auch während des Kampfs soll ein sinnvolles Maß an Formationsordnung erhalten bleiben; an diesem Feature wird derzeit noch gefeilt. Profis dürfen manuell zwischen verschiedenen Formationen wechseln oder die Aufmarschstruktur selber definieren. Per »Schnappschuß« können Sie jede beliebige Anordnung (etwa einen Kreis) speichern, so daß sie von den Truppen beibehalten wird. Neben dem obligatorischen Leveleditor ist ein KI-Editor geplant, mit dem sich die Eigenheiten und Taktiken der Computergegner verändern lassen. Selbstgebastelte Missionen können Sie außerdem zu einer stimmungsvollen Kampagne aneinanderreihen. Eine Idee aus den ersten Entwicklungstagen wurde zugunsten der Spielbarkeit ge-

Neue Kampfeinheiten



Handkanonier: Der erste Truppentyp mit einer Feuerwaffe. Lädt langsam nach, ballert dafür aber weit.



Teutonischer Ritter: Hochgezüchtete Spezialeinheit der Teutonen. Im Nahkampf ist sie kaum zu schlagen.



Samurai: Nur die Japaner können diesen Superkämpfer produzieren, der sowohl Bogen als auch Schwert beherrscht.



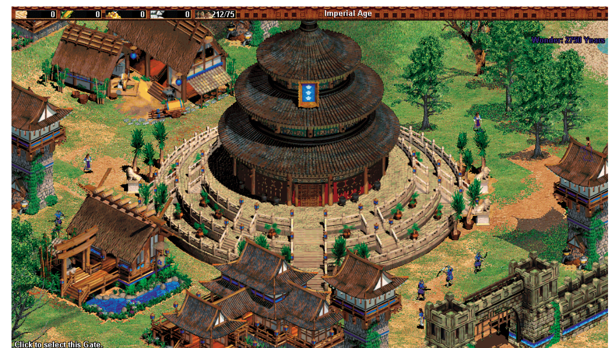
Ritter: Galoppiert geschwind übers Schlachtfeld, um mit seiner Lanze für Angst und Schrecken zu sorgen.

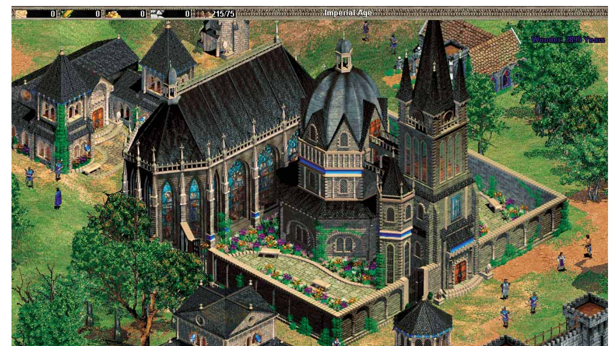


Derwisch: Diese Eliteeinheit der Sarazenen ist im Kampf gegen schwer gepanzerte Gegner besonders wirksam.



Axtwerfer: Können ihre Beile über kurze Distanz schleudern und damit schweren Schaden anrichten.





Das Errichten und Erhalten eines Weltwunders kann ein Missionsziel sein. Angesichts der japanischen (oben) und europäischen Prachtbauten sehen Sie die grafischen Unterschiede zwischen den Kulturen.

Die Helden der Kampagnen

Die vier Kampagnen mit je fünf bis sechs Missionen sind jeweils mit einer historischen Persönlichkeit verknüpft. Dieser »Held« muß nicht zwingend in jedem Kapitel seiner Kampagne auftauchen, die Handlung folgt aber grob den geschichtlichen Tatsachen.



Jeanne d'Arc (1412 - 1431)
Die »Jungfrau von Orleans« rappelte sich im zarten Teenageralter auf, um die französische Nation zu einen und im Hundertjährigen Krieg gegen die Engländer ins Feld zu führen. Letztere bedankten sich mit einer Verurteilung wegen Ketzerei, Scheiterhaufen inklusive.



Dschingis Khan (1155 - 1227)
Der »Herrscher der Mongolen« und Anführer der Goldenen Horde raffte sich in langen Feldzügen ein gewaltiges Reich zusammen. Korea und China wurden unterworfen; außerdem plünderte sich Dschingis Khan mit seinen Reiterarmeen munter durchs südliche Rußland.



Friedrich I. Barbarossa (1122 - 1190)
Der rotbärtige Kaiser zoffte sich Mitte des 12. Jahrhunderts mit dem Papsttum und unternahm mehrere Italienfeldzüge. 1189 ließ er sich darauf ein, beim dritten Kreuzzug mitzumischen. Doch er kam nie im Heiligen Land an: In Kleinasien fiel Barbarossa in einen Fluß und ertrank.



Saladin (1138 - 1193)
Der muslimische Kriegsherr sorgt dafür, daß im Spiel die Kreuzzüge auch von einer anderen Seite beleuchtet werden. Saladin wurde 1175 Sultan von Ägypten und Syrien. 1187 eroberte er das besetzte Jerusalem von den Kreuzrittern zurück. Sein Motto: »Mein Sattel ist mein Gerichtssaal.«

opfert: Per Ausrichtung wollten die Designer den Kampfformationen noch mehr taktischen Tiefgang verleihen. Die Idee: Wird eine Einheit von der Seite oder gar von hinten angegriffen, würde sie mehr Schaden erleiden. Doch in der Spielpraxis erwies sich diese Neuerung als höchst verwirrend – also raus damit.

Brachiale Belagerungen



Siehe CD: Video #5, Time 0:05

Wenn an einem heißen Nachmittag das Glöckchen bimmelt, erwarten mittelalterliche Bürger nicht den Einfall des Eismanns. Vielmehr kündigt das Warngebimmel von einem gegnerischen Heer, das ein wenig Rauben, Plündern und Brandschatzen im Sinn hat. Den Warngong können Sie selber auslösen, sobald Sie eine Burg errichtet haben. Diese formschöne Immobilie in Massivbauweise dient als Zufluchtsort für die flüchtende Zivilbevölkerung: Sobald es bimmelt, flitzen Ihre Untertanen hinter die schützenden Mauern. Wenn der Angriff überstanden ist, kommen die Bürger wieder heraus und setzen ihr Tagewerk selbständig fort. Damit wird die Strategie erschwert, einfach ins Hinterland des Gegners vorzudringen und alle Arbeiter zu töten.

Natürlich gehört eine mit Feinden prall gefüllte Burg zu den bevorzugten Eroberungszielen jedes aufrechten Kriegsherrn. Nur sollte er mit Belagerungssgerät nicht sparen, um die dicken Mauern zu knacken. Zumal die Burgbesatzung wehrhaft ist: Automatisch werden den Angreifern Pfeile entgegengeschossen. Die Menge und Durch-

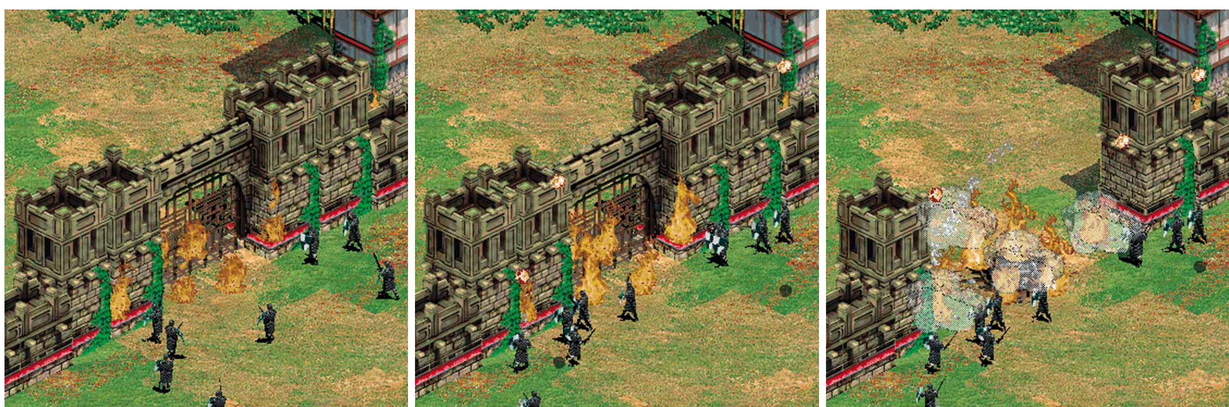


Trébuchet-Katapulte schleudern Felsbrocken.

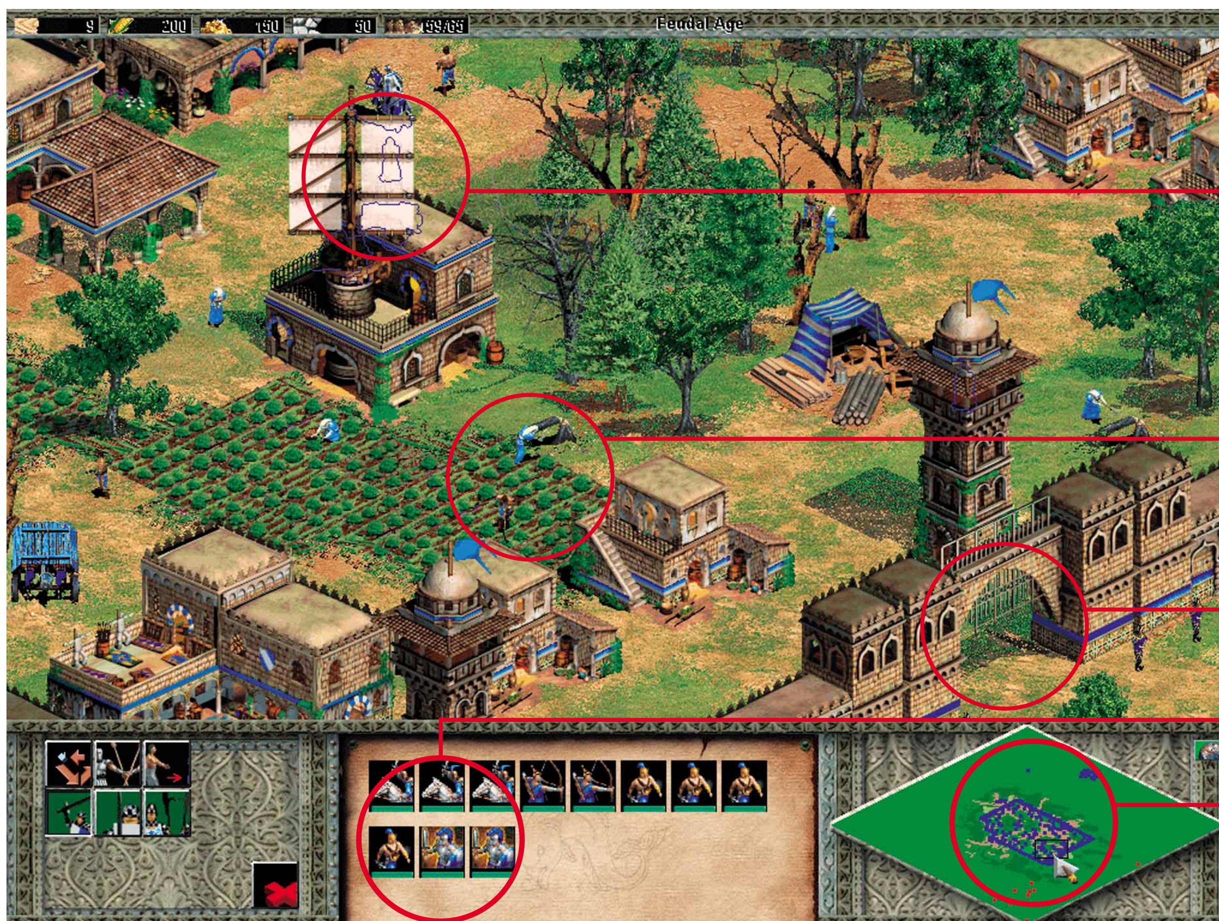
schlagskraft des Abwehrfeuers können Sie erheblich stärken, indem Sie Militäreinheiten in die Burg beordern. Die verschanzen sich fröhlich und genießen Boni wie automatische Heilung. Wenn der rechte Moment gekommen scheint, befehlen Sie einen Ausfall.

Destruktivlinge

Im Zusammenhang mit den Belagerungen bietet Age of Empires 2 einige besonders spannende neue Einheiten. Die Trébuchets (Riesenkatapulte) haben die höchste Schußreichweite und zerbröseln mit ihren Felsbrocken



Marmor, Stein und Eisen bricht: Nachdem die Belagerungsmaschinen gute Vorarbeit geleistet haben, zerbröselt unsere Infanterie das Stadttor.



Wenn eine Einheit von einem Gebäude verdeckt wird, sind immer noch ihre Umrisse zu sehen.

Die neuerdings begehbaren Felder werden dauerhaft beackert und müssen nicht ständig neu gebaut werden.

Die neuen Stadttore lassen sich per Mausklick öffnen und schließen.

In diesem Fenster sehen Sie alle Einheiten einer ausgewählten Gruppe.

Die Übersichtskarte kann direkt zur Befehlsvergabe dienen.

Gebäude wie Butterplätzchen. Diese Maschinenmonster sind allerdings sehr groß: Wenn Sie einen Trébuchet von einem Ort zum anderen verlegen wollen, muß das Teil erst mühsam in Einzelteile verpackt, verladen und neu aufgebaut werden (Ikea-Kunden wissen Bescheid).

Im Inneren der Rammböcke stecken einige Soldaten, die dank Holzverkleidung vor Beschuß geschützt sind. Mit einem gewaltigen Balken erschüttert diese Einheit die stärksten Tore. Doch sobald gegnerische Kavallerie oder Infanterie auftaucht, sollte sie sich schnell trollen: Sie hält kaum mehr als einer Holzwurmattacke stand.

Wirtschaftswunder

Siehe CD: Video #3, Time 1:25

In Age of Empires 2 gibt es zwei merkantile Varianten. Sie können wie gewohnt eine Handelsroute zu einer anderen Stadt aufbauen. Putzige Pferdekarren oder klobige Frachtschiffe setzen sich alsbald in Bewegung, um Waren direkt in die Partnergemeinde zu liefern. Neu ist hingegen der Handel innerhalb Ihres Reiches per Marktplatz. Sobald Sie dieses Gebäude errichtet haben, können Sie dort per Icon-Klick verschiedene Rohstoffe kaufen oder verkaufen – und das alles, ohne die eigene Siedlung zu verlassen. Das bequeme Homeshopping ist freilich ein teurer Spaß: Der Marktplatz steckt immer eine Gewinnmarge ein, der manuelle Direkthandel per Karawane ist lukrativer. Außerdem beeinflussen Angebot und Nachfrage die Preise. Wenn Sie beispielsweise massenweise Bäume an den Marktplatz verkloppen, geht es mit dem Holzpreis bergab. Ziemlich genial ist der Markt jedoch, wenn Ihre Basis gerade weitgehend in Schutt und Asche gelegt wurde. Zum Wiederaufbau fehlt es oft an diversen Rohstoffen, die erst mühsam abgebaut werden müßten. Wenn Sie aber noch einen intakten Marktplatz und etwas Gold in Reserve haben, können Sie die benötigten Güter sofort einkaufen.

Piratische Umtriebe

»Nee, echt Käpt'n, vor fünf Minuten war der Kahn noch da!« Entwendete Fußballtorhüter sind bei AoE 2 nicht zu befürchten, aber das Shipnapping greift um sich. Der neue Bootstyp Piratenschiff ist in der Lage, andere Pötte zu entern und der eigenen Flotte einzuverleiben. Kanonenkähne mit enormer Reichweite werden zum Alptraum für jede ehrbare Küstenstadt. Und mit einer Art »trojanischem Boot« läßt sich vor allem im Multiplayer-Modus viel Schadenfreude erleben: Der Suizid-Schiffstyp sieht harmlos aus, ist aber mit Sprengstoff gefüllt. Damit



Im Frühmittelalter herrscht Arbeitsteilung: Die Männer hacken Holz und jagen, die Frauen sammeln Beeren.

dümpelt man in den feindlichen Hafen, wartet auf den ersten Treffer und – Bumm! – gehen das Schiff sowie ein beträchtlicher Teil des Hafenbeckens in die Luft.

Verschiebebahnhof

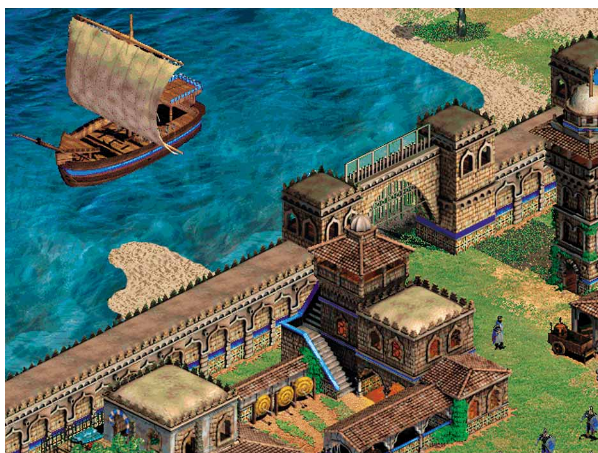
Siehe CD: Video #3, Time 2:15

Wie schon bei der Erweiterungs-CD Rise of Rome können Sie eine ganze Produktionsschlange in Auftrag geben. So entschlüpfen gleich fünf Musketiere hintereinander der Kaserne. Nicht nur fummeltechnisch, sondern auch strategisch bedeutsam ist die neue Möglichkeit, frische Einheiten an bestimmte Zielpunkte zu dirigieren. Wenn Sie zum Beispiel eilig jeden neuen Soldaten zur Front schicken wollen, dann errichten Sie mitten im Kampfgetümmel einen Sammelpunkt. Sobald die neue Einheit produziert wurde, tippelt sie von allein zum Zielgebiet.

Grafisch tut sich einiges im Detail, im Zuge der Gleichberechtigung wuseln neben Bürgern auch Bürgerinnen durch Ihr Königreich. Blickwinkel und Technik der Spielgrafik orientieren sich am Vorgänger. Doch die Animationen wurden nochmal geschmeidiger, und die drei Bildschirmauflösungen raufgeschraubt: 800 mal 600 Pixel ist nun die niedrigste Detailstufe, 1024 mal 768 repräsentiert die Mittelklasse. Besitzer dicker Monitore und Videokarten können bis auf 1280 mal 1024 raufgehen. Ab einem P133 mit 32 MByte RAM sollten Sie Age of Empires 2 zum Laufen kriegen, eine 3D-Karte bringt nichts.



Nachdem der Handelskarren (rechts) eingelassen wurde, schließen wir das Stadttor (oben links) wieder.



Das Wasser sieht zwar extrem einladend aus, doch auf hoher See lauern Piratenschiffe.

Listige Gegner

Der Bereich Diplomatie soll für Solo-Spieler interessanter werden. »Der Computer verhält sich menschlicher«, verspricht Designer Mark Terrano. Das bedeutet vor allem mehr Eigeninitiative wie Tributzahlungen und Offerten. »Menschlich« bedeutet aber auch fies und verschlagen. Drastisches Beispiel von Mark: »Es gibt Völker, die zunächst deine Tributzahlung akzeptieren – und kurz darauf sagen: Vielen Dank, mit den von euch finanzierten Truppen werden wir euch massakrieren.« Ein wenig Weisheit werden die Computergegner angesichts von unabwendbaren Niederlagen beweisen: Die Jungs geben öfter freiwillig auf, wenn sie keine Chance mehr haben, so daß Sie nicht stundenlang nach den letzten zwei Hanseln suchen müssen, die sich irgendwo verstecken. Großen Wert legt das Designerteam auf Fairneß: »Unsere KI schummelt nicht!« Der Computergegner muß die Karte genauso erforschen wie der menschliche Spieler und weiß auch nicht, wo die besten Ressourcen stecken. Nur wenn Sie freiwillig einen hohen Schwierigkeitsgrad wählen, hat der Computer einen Vorteil und beginnt die Partie mit deutlich mehr Rohstoffen.

Königsmord

Eine neue Designidee soll buntere Bündnisse im Multiplayer-Modus (per Modem, Netzwerk oder Internet) fördern: Die Vorteile einer Zivilisation wirken sich auf alle Alliierten positiv aus. So kombiniert ein Bündnis aus Franken und Byzantinern in fast idealer Weise Angriffs- und Verteidigungsboni. Als Alle-gegen-alle-Alternative erweist sich der »Regicide«-Modus: Hier müssen Sie lediglich die gegnerischen Könige und Königinnen ausschalten, gleichzeitig aber den eigenen Regenten vor Meuchelmördern schützen. HL

→ www.ageofempires.net/aoeii/

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Ensemble
Termin: 3. Quartal '99
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Mittelalter ist Trumpf: Age of Empires 2 kombiniert die extrem kurzweilige Vorgängermasche mit heiß ersehnten Verbesserungen. Ich freue mich vor allem auf folgsamere Einheiten, schnittige Formationen und lustvolles Burgenbelagern. Ein weiterer Millionenseller ist nahezu vorprogrammiert.«

Geheime Infos von den AoE-Machern

Inside Ensemble

Ensemble-Vordenker Bruce Shelley enthüllt erstmals seine Pläne für Age of Empires 3 und 4: Lesen Sie, wie die Erfolgsserie weitergeht.

Seinen Beruf erklärt Bruce Shelley uns grinsend so: »Spieledesign – das ist zu 90 Prozent Transpiration und zu 10 Prozent Inspiration.« Der Senior Designer von Ensemble Studios kann die eigenwillige Analyse gut begründen: Zu Beginn eines Projekts wie Age of Empires 2 werden Ideen gesammelt und Konzepte geschrieben. Danach sind Schweiß und Geduld gefragt, um in jahrelanger Kleinarbeit die Spielbarkeit zu tunen. Das ist die alte Schule, die Bruce schon in seinen Microprose-Tagen an der Seite von Sid Meier praktizierte, als Railroad Tycoon und Civilization entstanden. Das Rezept: Möglichst früh einen Prototyp des Spiels zum Laufen kriegen und dann testen, testen und nochmals testen.



Blizzards Ende 1994 veröffentlichtes WarCraft war in Sachen Bedienung und Upgrade-System ...



... eine wichtige Inspiration für das vor allem grafisch mächtig aufgebohrte Age of Empires (1997).

Age of Discovery

Im Konferenzraum des Ensemble-Hauptquartiers in Dallas skizziert Design-Vordenker Shelley die Zukunft der Serie, die auf vier Teile ausgelegt ist. »Age of Empires ist ein Spiele-Quartett, bei dem wir uns von Folge zu Folge durch die Geschichte bewegen.« Age of Empires 1 reichte thematisch von der Antike bis zur Blütezeit Roms. Age of Empires 2 beginnt ungefähr im Jahr 500 nach Christus und hört etwa 1.000 Jahre später auf, mit der Entdeckung der neuen Welt. Teil 3 (für das Jahr 2001 geplant) setzt hier an und führt den Spieler vom Jahr 1492 bis ins 20. Jahrhundert – also von den Holz-Fregatten bis zu den waffenstarrenden Schlachtschiffen des Ersten Weltkriegs. In dieser Folge werden Sie vermutlich sowohl Dragoner-Attacken reiten als auch später die ersten Panzer befehligen. Für das Projekt mit dem Codenamen »Age of Discovery« soll eine brandneue 3D-Engine entwickelt werden. Der Arbeitstitel von Age of Empires 3 könnte ohne weiteres haften bleiben, denn das Zeitalter der Entdeckungen ist Bruce Shelleys persönliche Lieblingsepoche in der Weltgeschichte.


GameStar vor Ort: Entwicklungsleiter Brian Sullivan, Präsident Tony Goodman, unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt und Design-Pate Bruce Shelley.

Age of Empires 4

Der vierte, abschließende Teil der Reihe soll dann vom Ende des Ersten Weltkriegs bis in die nahe Zukunft reichen. Das bringt die Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs ebenso ins Spiel wie ausgedehnte Luftkämpfe und Seeschlachten. Man darf schon gespannt sein, wie Ensemble die Umsetzung von Helikopter-Attacken und Luftlande-Operationen hinbekommen wird. Ein bißchen Sciencefiction dürfte ebenfalls eingebaut werden, denn die Szenarios des vierten Teils werden wahrscheinlich nicht mehr nur auf der Erde angesiedelt, sondern über unser ganzes Sonnensystem verteilt sein.

Und was macht Ensemble Studios circa 2003, wenn der flotte Vierer vollständig ist? »Vielleicht fangen wir wieder von vorne an«, lautet die verblüffende Antwort von Shelley, »seit dem ersten Age of Empires sind dann so viele Jahre vergangen, daß wir genug Designideen und bessere Technologie haben werden, damit sich ein Remake lohnt.« Außerdem wird sich in Kürze ein zweites Ensemble-Team an einem anderen Genre versuchen – den ersten Anzeichen nach ist ein zugängliches Rollenspiel im Diablo-Stil geplant. HL

Ein AoE2-Szenario im Überblick

Die Belagerung von Orleans



Feldlager:
Von hier aus führen Sie als Jeanne d'Arc den Entsatzangriff auf Orleans. Der spielerische Nutzen der Zelte in AoE 2 ist noch nicht ganz klar, vermutlich dienen sie als Lazarett.

Britisches Dorf:
Dieses Dorf versorgt die Engländer bei ihrer Belagerung. Beachten Sie Feinheiten wie die in »Landesfarbe« markierten Schafe, die Transportkarren und die detaillierten Häuser.

Jeanne d'Arc:
An der Spitze ihrer Ritter reitet unsere Heldin in die Schlacht. Ihr Ziel: Entsatz der Eingeschlossenen und Vertreibung der Engländer. Historisch gelang dies am 8. Mai 1429.

Berittene Schützen:
Während ein Großteil der Kämpfe in Age of Empires 2 in Formationen stattfindet, ist die Stärke der berittenen Schützen das Scharmützel: Heranreiten, schießen und wieder flüchten.

Die Kampagnen von Age of Empires 2 orientieren sich an vier historischen Personen – ein Beispiel: Im Hundertjährigen Krieg belagern die Engländer (rot) die Stadt Orleans, die von den Franzosen (blau) verteidigt wird. Am 28. April 1429 naht Jeanne d'Arc mit ihrem Heer (gelb), um die Stadt zu befreien. Nach ihrem Sieg wird man sie »die Jungfrau von Orleans« nennen.



Sammelpunkt: Eine der viele Verbesserungen sind die Sammelpunkte in Form von Standarten: Hier sammeln sich neu produzierte Truppen automatisch, so daß Sie keine Zeit mit Herumscrollen verlieren.

Stadttor: Lange haben sich Echtzeit-Strategen verschließbare Tore gewünscht – AoE 2 hat sie. Die Tore sind so widerstandsfähig wie Mauern und erlauben den Verteidigern jederzeit Ausfälle.

Kathedrale: Das Gotteshaus ist eines der Weltwunder. Diese dienen als alternative Siegbedingung: Wer ein Weltwunder baut und eine gewisse (ziemlich lange) Zeit hält, gewinnt das Szenario.

Trébuchet: Die Riesenkatapulte sind der Schrecken jeder Festung. Allerdings müssen sie erst mühsam aufgebaut werden, sind leicht zu zerstören und laden nur langsam nach. LA

Herrschaftszeiten

Civilization: Call to Power



Mutig, mutig: Die Entwickler von Call to Power wollen Civilization und Alpha Centauri übertrumpfen.

Nach Alpha Centauri wird es verflixt schwer, ein noch besseres Globales Strategiespiel hinzulegen. Wenn das jemand in nächster Zeit schafft, dann höchstens Activision mit Civilization: Call to Power. Der inoffizielle Nachfolger spielt sich zwar wie Civilization 2, doch Veteranen werden die vielen Verbesserungen und neuen Einheiten zu schätzen wissen.

Antike Kidnapper

Auch in Call to Power übernehmen Sie ein Volk, das 4000 vor Christus aufbricht, die große weite Welt zu erobern. Über sieben Jahrtausende hinweg errichten Sie Städte, entwickeln neue Technologien und treten gegen konkurrierende Nationen an. Doch Sie müssen nicht unbedingt gegen Ihre Widersacher kämpfen. Während es früher nur Spione gab, die in feindlichen Städten Forschungsergebnisse mopsten oder Aufstände anzettelten, steht nun ein ganzes Sammelsurium impertinenter Spezialeinheiten bereit. Eine der ersten ist der Sklavenhändler, der Bürger aus gegnerischen Städten entführt, um sie Ihren eigenen als billige Arbeitskräfte zuzuschustern. Später kommen Werbemanager (stehlen Konkurrenzgemeinden Geld) oder Fernsehgeistliche (senken die Zufriedenheit einzelner Städte) hinzu. Die Entwickler wollen für jede Sondereinheit Gegenmaßnahmen einbauen, so werden Geistliche und Freiheitskämpfer fähig sein, die Schandtaten der Sklavenhändler abzuwehren. Momentan feilt Activision am Feintuning dieser besonderen Figuren. Keine leichte Aufgabe, denn eine einzige zu starke Einheit kann die ganze Spielbalance kippen.

Im Stahlgewitter

Erstmals in einem Globalen Strategiespiel sind die aus Tabletops bekannten »Stacks« möglich: Sie dürfen Einheiten zu einer Armee zusammenfassen und eine einfache Schlachtordnung aus Nah- und Fernkämpfern bilden. Wenn Ihr Kämpferstapel auf eine feindliche Gruppe zieht, schaltet das Spiel auf den neuen Gefechtsbildschirm um. Hier können Sie die Schlacht verfolgen, aber nicht mehr eingreifen.

Wie bei Alpha Centauri werden Sie sich über mehrere Felder hinweg Artillerie-



Neuerdings lassen sich bis zu neun Truppen zu Armeen gruppieren, die vereint ziehen und angreifen. Ziffern über den Einheiten geben dann die Armeegröße an, auf der Karte erscheint nur die oberste Einheit.



duelle liefern. Katapulte, Kanonen und lafettierte Haubitzen feuern auf entfernte Gebiete oder Feindtruppen. Dabei bringen sich die Geschütze nur dann selbst in Gefahr, wenn der Gegner ebenfalls welche in Schußweite hat. Sobald Sie bestimmte Technologien erforscht haben, dürfen Sie neben der Erdoberfläche auch Orbit sowie Tiefsee erobern und dort Städte bauen. Dann fährt Call to Power jede Menge neue Truppentypen auf, darunter fliegende Schlachtkreuzer, Raumjäger, Tauchboote mit Tarnvorrichtung und Unterwasser-Truppentransporter.



Schnellerer Straßenbau: Dieses Streckennetz war in gerade mal zwei Runden fertig.



Fortschritt durch Technik: Tragflügelboote feuern bereits aus der Distanz auf Dreimaster.

Reich mit Jade

Auch beim Handel hat sich einiges getan. Zwar schicken Sie wie in Civ 2 eine Karawane zu einer anderen Stadt, doch nun lassen sich die Verkaufspreise genau festlegen. Außerdem zeigen kleine Symbole auf der Landkarte, welche Güter ein Feld liefert. So steht ein Elefant für Elfenbein, und eine kleine Buddhafigur für Jade. Wenn Sie in deren Nähe eine Stadt gründen, trudelt die entsprechende Ware fortan jede Runde ein. Pro rekrutierter Karawane dürfen Sie eine Handelsroute festlegen, die je ein Gut zu einer anderen Stadt befördert. Dabei wird das alte Prinzip beibehalten, daß weit entfernte Niederlassungen mehr einbringen als nahe, und eigene Städte weniger als fremde. Eroberungsfeldzüge lohnen sich mehrfach: Wer etwa alle Perlen-Felder in Beschlag nimmt und somit ein Monopol aufbaut, kassiert besonders fette Summen.

Flitzende Elefanten

Die Karawanen müssen Sie nicht mehr umständlich durch die Landschaft ziehen. Statt dessen wird der Güterverkehr auf Wunsch als farbige Linie angezeigt; beim Elfenbeinhandel sausen darauf beispielsweise kleine Elefanten zum Zielort. Doch ergiebige Routen ziehen leider auch Trittbrettfahrer an: Jede Kampfeinheit kann per »Piraterie«-Befehl einen Handelsweg lahmlegen und den Profit einsacken. Dabei geht der Räuber allerdings das Risiko ein, geschnappt und den Streitkräften seines Opfers einverleibt zu werden.



Die Stadtumgebung können Sie jederzeit als Fenster einblenden.

Autobahn per Schnellbaukasten

In Civilization 2 konnten Ihre Siedler nur ein Feld pro Runde bebauen; das Errichten mehrerer Farmen, Minen, oder Straßenstücke war eine langwierige Angelegenheit. Damit ist bald Schluß: In Call to Power darf jeder Siedler mehrere Felder in seiner Umgebung gleichzeitig aufwerten. So ist eine Verbindungsstraße zwischen zwei Städten ruckzuck fertig.

Bei Ihren Truppen ist finanzielles und militärisches Fingerspitzengefühl gefragt. Sie können die Unterhaltskosten für die Soldaten drastisch reduzieren, indem Sie deren Bereitschaftsgrad senken. Eine feine Sache – solange Frieden herrscht. Falls aber ein Nachbarvolk plötzlich angriffslustig auf der Matte steht oder Sie selber attackieren wollen, brauchen Ihre Streiter bis zu vier Runden, um auf maximale Kampfstärke zu gehen; bis dahin müssen sie mit weniger Hitpoints auskommen. MD



Im aufklappenden Kampfbildschirm prügeln sich bis zu 18 Einheiten.

Civilization: Call to Power

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Activision
Termin: April '99
Ersteindruck: Sehr gut

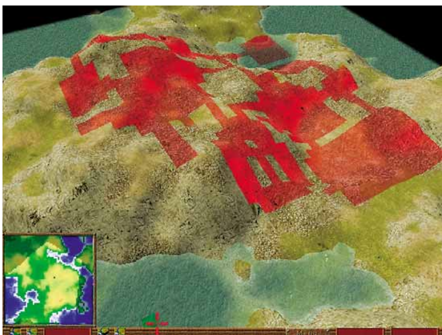
Martin Deppe: »Activisions Remake verhilft dem genialen Strategieklassiker zweifellos zu frischem Schwung. Wie gut das Epos am Ende wird, hängt aber vom empfindlichen Gleichgewicht zwischen den vielen neuen Truppen, Spezialeinheiten und Gegenmaßnahmen ab.«

Apocalypse now

Earth 2150

Gletscher schmelzen, Ozeane verdampfen, und die Menschheit behilft sich schlauerweise mit – Krieg.

Eines der halbwegs gelungenen Plagiate der Echtzeit-Schwemme, die 1997 auf Command & Conquer und Warcraft 2 folgte, war Earth 2140. Erträgliche Grafik, gute KI und vor allem der günstige Preis machten das Echtzeit-Strategiespiel zum Verkaufserfolg. Wen wundert's, daß die polnische Abteilung von Topware derzeit an einem Nachfolger werkelt? Die Handlung von Earth 2150 baut auf dem ersten Teil auf. Der Krieg der beiden Supermächte United Civilized States und Eurasische Dynastie hat die Erde wortwörtlich aus der Bahn geworfen, der blaue Planet steuert auf die Sonne zu. Um der Katastrophe zu entgehen, baut die Menschheit riesige Raumtransporter. Doch die Ressourcen sind begrenzt. Um die wenigen Plätze entbrennt ein neuer Krieg zwischen den beiden alten Fraktionen und der Lunar Corporation.


Ein Tunnelsystem, einmal von oben betrachtet...


... und hier das selbe System unter der Erde.

Truppen aus dem Baukasten

Earth 2150 will das Rad abermals nicht neu erfinden, sondern bewährte Echtzeit-Kost mit aktuellen Features aus anderen Spielen verbinden. So sollen Sie ähnlich wie bei Alpha Centauri neue Einheiten aus bekannten Komponenten entwerfen können – beispielsweise einen Robotertorso mit mechanischen Spinnenbeinen kombinieren. Age of Empires 2 liefert die Vorlage für ein Formationssystem, mit dem Sie Ihren Truppen Aufstellungen vorgeben. Wenn Sie sich nicht um alles selbst kümmern wollen, aktivieren Sie die aus dem Vorgänger bekannten Computergeneräle, die dann die Kontrolle über einzelne Kampfgruppen übernehmen. Ein Moralsystem wie in Close Combat 3 soll dafür sorgen, daß Ihre Truppen nicht blindlings in den Tod rennen.

Tunnelratten

Auch Topware folgt dem 3D-Trend. Sowohl die (wiederum sehr futuristischen) Einheiten als auch die Landschaft sind aus Polygonen zusammengesetzt. Das Terrain soll nicht nur Sicht- und Feuerreichweite Ihrer Truppen beeinflussen, sondern sich auch mit Spezialfahrzeugen wie dem Constructor manipulieren lassen. So können Sie Hügel abflachen, Gräben anlegen und sogar Tunnel graben – auch unter der Erde wird gekämpft. Witterungsbedingungen wie Nebel oder Schnee sind kein grafischer Schnickschnack, sondern sollen Auswirkungen auf die Kampfhandlungen haben: Auf durchnäßtem Terrain bewegen sich Ihre Einheiten langsamer, und starke Gewitter können Luftangriffe erschweren. In fortgeschrittenen Levels sollen Sie das Wetter zu Ihren Gunsten verändern können. Auch die Tageszeit beeinflußt die Gefechte. So dürfen Sie bei den meisten Truppentypen Scheinwerfer aktivieren, um Rivalen aufzuspüren. Allerdings sind Ihre Fahrzeuge dann auch für den Gegner bestens zu erkennen. RS


Zwei Walker der UCS greifen eine Basis der Lunar Corporation mit Raketen an.

Earth 2150

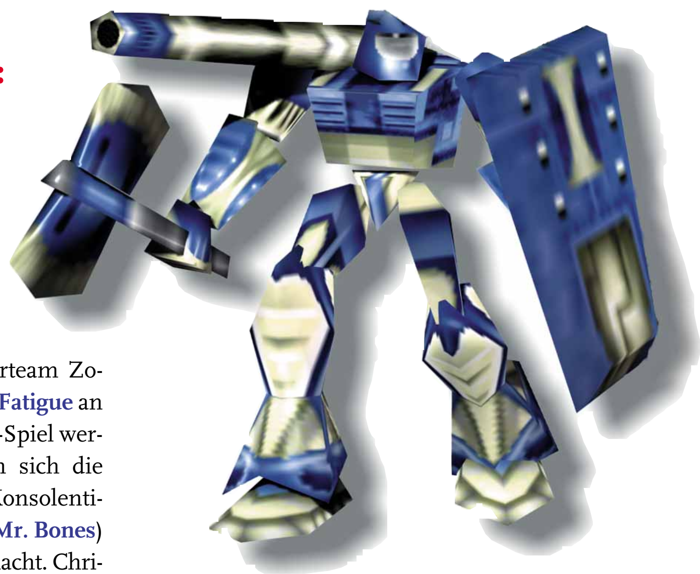
Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Topware
Termin: September '99 Ersteindruck: Gut

Rüdiger Steidle: »Earth 2150 hat alles, was ein modernes Echtzeit-Strategiespiel braucht: 3D-Terrain, Einheitendesign und Formationen. Allerdings hapert es bislang noch in Sachen Story und Zwischensequenzen.«

Berstendes Metall aus dem Baukasten

Metal Fatigue

Nie wieder lahme Panzer oder verletzliche Infanteristen: Stärken und Schwächen Ihrer Elitetruppen haben Sie künftig in der Hand.



Es müssen nicht immer Maschinengewehre sein: Die gigantischen Kampfroboter in Psygnosis' Echtzeit-Strategiespiel **Metal Fatigue** zerlegen ihre Gegner auch mal mit riesigen Äxten. Oder mit Energieschwertern. Oder mit Hämmern. Solche Entscheidungen liegen ganz bei Ihnen – denn als General dürfen Sie Ihre Metallkrieger in 30 Missionen nach Lust und Laune selbst zusammenschrauben. Die Schlachten mit den Eigenbau-Robotern entstehen derzeit bei dem jungen Entwicklerteam Zono, das mit **Metal Fatigue** an seinem ersten PC-Spiel werkelt; zuvor haben sich die Amerikaner mit Konsolentiteln (**Spiderman**, **Mr. Bones**) einen Namen gemacht. Christian Schmidt war für GameStar vor Ort in Los Angeles und hat fleißig martialische Combots gebastelt.

Robo-Werkstatt

Auch in **Mech Commander** steuerte man Riesenroboter, doch in **Metal Fatigue** dürfen Sie Ihre Truppen sogar während der Schlacht ausrüsten. Jeder der Stahlkolosse besteht aus vier Einzelteilen: Die Wahl des Beinpaars entscheidet über die Schnelligkeit, Standfestigkeit und Tragkraft des Roboters, der darübergeschraubte Torso beeinflußt die Schildstärke, trägt zusätzliche Waffen oder läßt Ihren Combot per Jetpack abheben. Die beiden Arme bestücken Sie mit allerlei Kriegsgerät, vom Lasergewehr bis zur gigantischen Streitaxt. Mit ein paar Mausklicks erschaffen Sie so einen fliegenden Raketenbot oder einen schwertschwingenden Nahkämpfer.

»Wenn ein Roboter mit einer scharfen Waffe wie dem Laserdegen zuschlägt, trennt er schon mal den Arm des Gegners ab«, verdeutlicht Designer Jason Hough das Erbeuten neuer Technologie. Solche Schlachttrümmer dürfen Sie jederzeit aufheben und einem eigenen Combot anschweißen, um den Feind mit dessen Waffen zu schlagen. Auf Befehl schleppen Ihre Arbeitsvehikel die wertvolle Beute auch zu den Forschungslabors, damit Ihnen die neue Technik künftig immer zur Verfügung steht. Gelegentlich sollen Sie auf den Karten auch über vergessene Alien-Stützpunkte stolpern.



Während die Schlacht zwischen den Metallkriegern auf Hochtouren läuft, rücken unten Flieger als Verstärkung an.

Wenn Sie die besonders harten Wächter bezwingen, winken zur Belohnung schlagkräftige Extrawaffen.

Die Reserve-Armee

Die kampfstarken Combots haben ihren Preis; falls die Finanzen mal knapp sind, sollten Sie besser zu konventionellen Einheiten greifen. Panzer und Artillerie sehen neben den 20-Meter-Kriegern zwar wie Spielzeugautos aus und zersplittern schon nach einem einzigen Schwinger, lassen sich aber in rauhen Mengen produzieren. Als Arbeitstiere setzen Sie behäbige Hovercrafts ein; die Allzweckfahrzeuge gewinnen Energie aus Lava, reparieren angeschlagene Combots und errichten Gebäude.

Als besonderen Gag wird **Metal Fatigue** über wandernde Mauern verfügen: »Wir haben uns immer über die festen Mauern in **C&C** geärgert, weil die Basis oft darüber hinauswuchs«, erklärt Jason Hough. »Unsere Türme können sich auch nach dem Bau über das Gelände bewegen, sind in dieser Zeit aber sehr verwundbar.« Je nach Bedarf sollen Sie den Befestigungen außerdem verschiedene Geschütztürme aufpfropfen dürfen, die sogar Spähsonden ins Feindesland aussenden können.


Ein typischer Kampf: Vor seiner Vernichtung verliert der rote Roboter einen Arm, den der Sieger nach Absprengung einer eigenen Gliedmaße aufnimmt.

Im Himmel wie auf Erden

Neben der Erdoberfläche existieren in jeder Mission gleichzeitig noch zwei weitere Ebenen. Im Orbit schweben kleine Felsinseln, die sich für die Installation von Sonnenkollektoren eignen. In unterirdischen Höhlensystemen finden Sie dagegen besonders lukrative Lavabecken. Zwischen den Ebenen wechseln Sie per Icon-Klick, Ihre Einheiten verfrachten Sie mit speziellen Teleportern nach oben oder unten. Durch die zusätzlichen Spielfelder soll **Metal Fatigue** enorm an taktischer Tiefe gewinnen: Die Gewölbe sind zwar zu eng für Combots, spezielle Bohrfahrzeuge schaufeln Panzern aber einen Schleichweg in die Gegnerbasis. Umgekehrt spielen im Orbit fliegende Einheiten ihre Stärke aus. Damit Sie im Eifer des Gefechts die Übersicht nicht verlieren, lassen sich die Karten aller drei Ebenen gleichzeitig einblenden. Generell legt man bei Zono großen Wert auf Benutzerfreundlichkeit; so können Sie Ihren Fabriken mehrere Produktionsbefehle, Ihren Hovercrafts mehrere Bauaufträge und sogar Ihren Combots mehrere Angriffsziele auf einmal vorgeben. Für besonders Ungeduldige ist die »Prebuild«-Möglichkeit gedacht: Damit dürfen Sie noch vor Beginn einer Mission in aller Ruhe eine Grundbasis aufstellen, mit der Sie dann sofort ins Spiel einsteigen.



Unserem überraschenden Luftangriff ist die feindliche Basis wehrlos ausgeliefert.

Schicke Duelle

Hügel im 3D-Terrain sollen echte strategische Bedeutung haben und sich hervorragend als Stützpunkte eignen. Dem Kern des Spiels, den Zweikämpfen der riesigen Combots, widmen die Grafiker von Zono besonders viel Aufmerksamkeit; dementsprechend schön sind die flüssigen Schwertstreiche und gleißenden Feuersalven anzusehen. Ohne eine 3D-Karte im PC werden sich die Stahlkrieger aber erst gar nicht vom Fleck bewegen.

Daß sich hinter der schönen Fassade auch ein knackiger Computergegner verbirgt, dafür sorgt Strategieveteran Mark Baldwin (**Empire**, **Perfect General**). Er verpaßt der KI zur Zeit unterschiedliche Persönlichkeiten; so spielt diese mal aggressiv, mal expansiv oder bevorzugt eine der drei Spielebenen. »Unser Ziel ist nicht, daß die KI ständig gewinnt. Das Ziel ist, den Spieler zu unterhalten«, beschreibt Baldwin seine Arbeit. Und daß **Metal Fatigue** ein sehr unterhaltsames Spiel werden wird, darauf deutet schon jetzt alles hin. CS


Im Orbit besiedeln Sie schwebende Felsinseln.

Metal Fatigue

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	Juni '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Sapperlott, es gibt tatsächlich noch neue Ideen im Genre. Soviel Innovation sichert Metal Fatigue auch die Daseinsberechtigung gegenüber langersehnten Favoriten wie Command & Conquer 3. Die spritzigen Roboterschlachten könnten sich als der Überraschungshit des Sommers entpuppen.«

Kämpferisches Kollektiv

Team Fortress 2

Gemeinsam sind wir stark: In einem schlagkräftigen Platoon verkloppen Sie Ihre Gegner im inoffiziellen Half-Life-Nachfolger.

Die nächste Revolution kommt bestimmt. Gerade sorgt die deutsche Version des 3D-Actionspiels Half-Life für Furore, da plant Valve schon den nächsten Streich. Während die Abenteuer von Gordon Freeman vor allem im Solomodus neue Akzente setzen, soll die Fortsetzung im Online-Bereich zur neuen Referenz werden. Ursprünglich als Addon geplant, erscheint Team Fortress 2 nun als eigenständiger Vollpreistitel. Der Vorgänger ist ein kostenloser Zusatz für diverse Ego-Shooter.

Bunte Karrieren

In Team Fortress 2 streiten zwei Kampfverbände mit je maximal neun Mitgliedern um den Sieg; wahlweise übernimmt der Computer fehlende menschliche Mitspieler. Die Soldaten unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern vor allem in Konstitution und Bewaffnung voneinander. Einige haben zudem Spezialfähigkeiten. Der Spion kann sich in feindliche Figuren verwandeln, Ihr Mediziner heilt seine verwundeten Kameraden. Der Ingenieur kämpft nicht selbst, verteilt dafür aber Selbstschußanlagen, Überwachungskameras oder Munitionsdepots. Der Rest des Teams setzt sich aus Infanteristen zusammen, die Waffen unterschiedlicher Reichweite in den Fäusten halten. An der Spitze des Platoons steht ein Kommandant. Der hält sich vom Schlachtfeld fern, kann aber alle Untergebenen und ihre Attacken koordinieren. Team Fortress 2 wird hauptsächlich auf Kugelwechsel im Internet getrimmt. Solisten spielen dann mit und gegen Bots, die von der weiter verbesserten KI aus Half-Life zum virtuellen Leben erweckt werden.



Transporter und sogar Helikopter bringen Sie auf festgelegten Bahnen schnell zum Einsatzort.

Knallige Kampagnen

Neben dem klassischen Capture-the-Flag-Dienst erledigen Sie auch komplexere Einsätze. Sei es, daß Sie einen Computer in der feindlichen Basis ausspionieren, dort eine Markierung für Luftangriffe einschmuggeln oder einen Lastwagen-Konvoi sicher durch bewachtes Gebiet geleiten. Mal sollen Sie das gesamte Einsatzgebiet erobern und in jedem Teilstück eine Flagge pflanzen, mal unbemerkt einen bestimmten Gegner ausschalten oder ihn mit gezückter Waffe zum Überlaufen anstiften. Die geplanten 20 umfangreichen Kampfaufträge wollen die Entwickler in vier lose verknüpfte Kampagnen unterteilen. PS



Der Kommandant sorgt im Hintergrund dafür, daß derartige Überfälle perfekt koordiniert ablaufen.

Team Fortress 2

Genre: 3D-Action
Hersteller: Valve
Termin: April '99
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Durchdachtes Design und spannende Missionen – Team Fortress 2 hat das Zeug zum Online-Kult. Ich frage mich jedoch: Werden die Computer-Bots wirklich schlau genug für Solopartien sein?«

Siedler-Konkurrent aus Österreich

Die Völker



Drei Fantasy-Rassen der knuddeligen Art treten demnächst gegen die Aufbau-Legenden Anno 1602 und Siedler 3 an.

Beim Länderspiel der Aufbaustrategie steht's unentschieden. Nachdem das Team Max Design (Österreich) mit Anno 1602 in Führung ging, erzielte Blue Byte (Deutschland) mit Siedler 3 den Ausgleichstreffer. Bald betritt die Wiener Mannschaft von Jowood den Rasen – ihr Aufbauspiel Die Völker soll ebenfalls an der Tabellenspitze mitmischen.



Im Dorf der Pimons herrscht hektische Betriebsamkeit. Die Wege trampeln sich die Bürger selber.

Völkerball zu Dritt

In Die Völker kabbeln sich drei Nationen um die Macht: leichtbekleidete Amazonen, blauhäutige Pimons im Ork-Look und das Insekten-Völkchen der Sajiks. Sie übernehmen in je einer Kampagne das Kommando über die gewählte Partei, errichten Gebäude, bilden Handwerker, Forscher und Truppen aus und bauen Rohstoffe ab. Im Gegensatz zu Siedler 3 und Anno 1602 steuern Sie auch die Zivilisten direkt. Die Fantasy-Bauwerke und Einheiten unterscheiden sich nur optisch von denen der Konkurrenz – bis auf wenige Ausnahmen haben sie die gleichen Funktionen und Fähigkeiten. Wie so oft können Sie zunächst nur wenige Gebäudetypen errichten. Wenn Sie aber Labors bauen und mit Forschern besetzen, klettern Sie den Technologiebaum hinauf. Fortan dürfen Sie auch Wachtürme, Handelsposten oder Schnapsbrennereien hochziehen.



Amazonen wehren sich gegen Reiter und Infanterie.

Friede, Freude, Sahnetorten

Jede Nation kann eine bestimmte Spezialität herstellen. So sind die Amazonen berühmt für ihre Sahnetorten, auf die auch die Konkurrenten fliegen. Mit Handelskarawanen tauschen Sie deshalb eifrig Luxusgüter, um Ihre Untertanen bei Laune zu halten. Falls deren Moral sinkt, zerdeppern sie schon mal Bauwerke. Zum Glück gibt's Polizeistationen, in deren Umkreis Cops für Ordnung sorgen. Kasernen bilden Echsenreiter, Schwertträger und Armbrustschützen aus; derzeit ist je ein halbes Dutzend Truppentypen in Planung. Die Krieger werden mit steigender Kampferfahrung immer besser.

Die Spielgrafik ist extrem knuddelig. Stufenlose Zooms sichern den Überblick, fordern aber ihren Hardware-Tribut: Unter einem Pentium 166 treten die Völker kaum an, 3D-Karten werden unterstützt. Momentan überlegen die Entwickler, Tag- und Nachtwechsel einzubauen. Falls das geschieht, könnte das Insektenvolk beispielsweise im Dunkeln besser sehen und kämpfen. MD

Die Völker

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Jowood
Termin:	Mai '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Jowoods Aufbauspiel dürfte vor allem Solisten ansprechen, die bei Siedler 3 Handel, Forschung und Diplomatie schmerzlich vermißt haben.«

Die Legende kehrt zurück

MechWarrior 3

Auf den Schlachtfeldern des 31. Jahrhunderts liefern sich Mechkrieger mit FASA-Lizenz in waffenstarrenden Robotern heiße Gefechte.

Freunde dicker Kampfroboter müssen derzeit viel Geduld aufbringen. Activisions Heavy Gear 2 verschiebt sich von Monat zu Monat, und von den MechWarrior-Machern war lange Zeit nichts mehr zu sehen. Doch bald ist die Battletech-lose Zeit vorbei. Microprose verpaßt den Stahlkolossen von MechWarrior 3 den letzten Schliff – im Mai sollen sie endlich kampfbereit sein.

Clinch mit Clans

Die Hintergrundgeschichte stammt dank offizieller FASA-Lizenz direkt aus dem Battletech-Universum. Dort bekämpfen sich im Jahre 3058 die Streitkräfte der inneren Sphären und die Invasionsarmee der Clans. In der Rolle eines Nachwuchskriegers haben Sie den Eindringlingen den Kampf angesagt. Und wie es der Zufall will, stoßen Sie auf die finsteren Smoke Jaguars, die schon Echtzeitstrategen in Mech-Commander bedrängten. Doch als Mechkrieger verlassen Sie sich diesmal nicht aufs Kommandieren, sondern schwingen sich selbst hinters Steuer eines Blechkolosses.



Mit großem Getöse bricht ein ganzer Gebäudekomplex zusammen.

Mech-Recycling

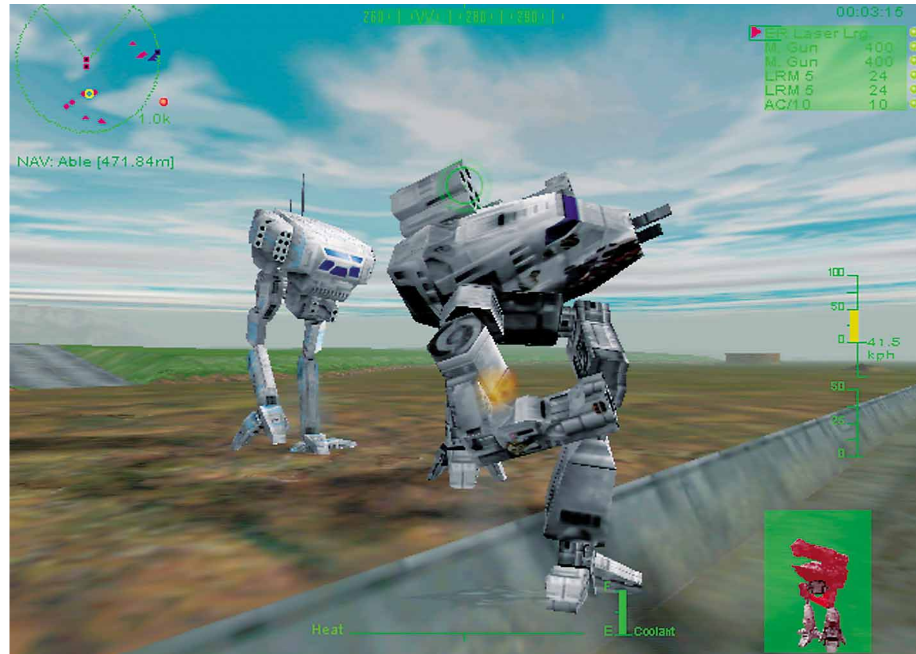
Rund 20 Aufträge werden Sie auf vier Welten im Battletech-Universum führen. Manchmal müssen Sie nur sämtliche Gegner in einem bestimmten Gebiet erledigen. Oder Sie schmuggeln sich an feindlichen Patrouillen vorbei, um zwei gut bewachte Lagerhäuser in die Luft zu jagen. Dabei stehen Sie über Funk mit Ihrem Oberkommando in Verbindung, das Ihnen gelegentlich Artillerieunterstützung zubilligt. Für gewöhnlich müssen Sie aber selbst für schrottreife Gegner sorgen. Dabei ist eine »Fernglasfunktion«, die den Feind mehrfach vergrößert darstellt, sehr praktisch. Denn so können Sie viel leichter auf bestimmte Körperteile des Widersachers zielen. Das ist besonders wichtig, da Sie nach jeder Schlacht gegnerische Mechs ausschlachten dürfen. So erbeutete Waffen und Bauteile können Sie zur Reparatur der eigenen Schäden nutzen.



Ehemals friedliche Stadtgebiete legen Sie mit dem waffenstarrenden Mech in Schutt und Asche.

Deckung im Raketenkrater

Die Grafik sieht nicht nur gut aus, sondern ist eng mit der Spielmechanik verwoben. Die an den Schultern, Armen und am Torso Ihres Roboters montierten Waffensysteme



Mit etwas Schwung können Sie gegnerische Mechs elegant über die Kante schubsen.

sind sehr detailliert gezeichnet. Dadurch können Sie die Autokanonen, Energiewaffen oder MGs leicht erkennen, und wissen, ob Sie sich mit dem Gegner anlegen dürfen oder besser das Weite suchen. Verfehlen Sie mit einer Kurzstreckenrakete das Ziel, oder jagen Sie aus Versehen einen Laserstrahl in die Pampa, spritzt die Erde auf, und tiefe Krater bleiben zurück. Dadurch wird das Vorwärtskommen von Freund und Feind gleichermaßen behindert. Andererseits halten die Löcher aber auch als Deckung für Ihre Maschine her. Und gelegentlich entdecken Sie verzweigte Höhlenkomplexe, in denen Sie über geheime Forschungsstätten stolpern.

Coole Gefechte

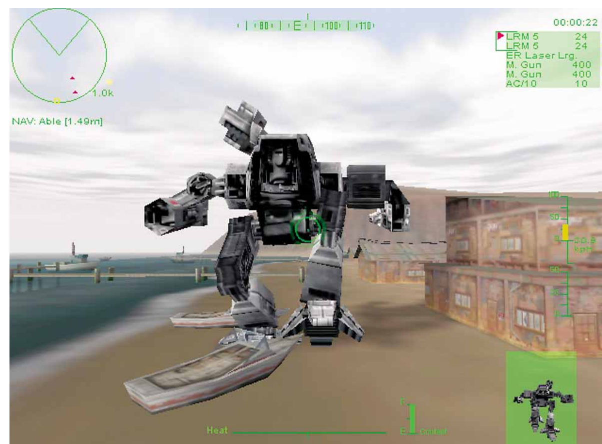
Ein großes Problem, mit dem Sie neben den zahlreichen und cleveren Gegnern zu kämpfen haben, ist die Betriebstemperatur Ihres Mechs. Denn jede Aktion, die Sie mit Ihrem Roboter ausführen, erzeugt Wärme. Diese thermische Energie wird nach außen über Kühlkörper abgegeben. Doch wenn Sie laufen und gleichzeitig aus allen Rohren feuern, passiert es schnell, daß Ihr System heiß läuft. Dann glüht der bordeigene Reaktor, was im besten Fall mit einer Notabschaltung quittiert wird. In diesen Situationen erweist sich mitgeführte Kühlflüssigkeit als hilfreich, mit der Sie die kritischen Komponenten schockkühlen. Allerdings ist der Vorrat begrenzt. Herrscht Ebbe im Tank, sollten Sie entweder einen Gang zurückschalten oder schleunigst einen Fluß oder See finden, wo Sie die überschüssige Wärme loswerden können.


Im Wasser kühlen Ihre gefährlich überhitzten Waffensysteme sehr schnell ab.


Durch diese hohle Gasse muß unser gehetzter Mech in Windeseile flüchten.

Mit Scout und Sensor

Bei aller Action und Hitzemanagement darf auch ein wenig Taktik nicht fehlen. Denn Sie müssen nicht allein in die Schlacht ziehen. Bis zu drei Wingmen bilden mit Ihnen eine sogenannte Lanze. Für diese kleine Gruppe sind Sie verantwortlich. Auf der einblendbaren Karte des Einsatzgebiets erteilen Sie Ihren Untergebenen Befehle. Leichtere, schnelle Mechs, die mit einem starken Sensorensystem ausgestattet sind, schicken Sie weit nach vorn. Dadurch vermeiden Sie, in einen Hinterhalt zu laufen. Außerdem müssen Sie dank der Scouts nicht das eigene Radar einschalten und halten so die Gegner eine Weile im Unklaren über die genaue Stärke Ihrer Truppe. Wenn Sie jetzt noch die einzelnen Waffen in Gruppen zusammenfassen, können Sie im Kampf mit einem einzigen Knopfdruck eine infernalische Feuerwalze auf die überraschten Gegner loslassen. MIC



Noch einen Schritt weiter, und die idyllischen Fischerboote sind platt.

MechWarrior 3

Genre: Mechspiel
Termin: Mai ´99
Hersteller: Microprose
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »MechWarrior 3 hat mir in der Preview-Version einen Heidenspaß gemacht. Mit der Zoomfunktion kann ich perfekt Gegner ausschalten, ohne teure Baugruppen zu zerstören. Da die Optik mit der guten Steuerung mithalten kann, freue ich mich jetzt schon auf den ausführlichen Test im Mai.«



Wahre Größe

Slave Zero

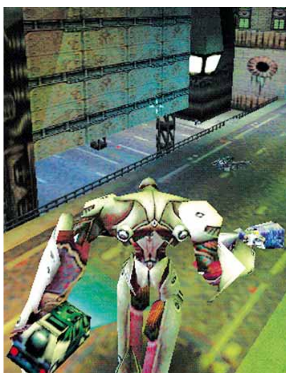
Ist es ein Gorilla? Ist es ein Saurier? Nein, der 20 Meter hohe Kampfroboter Zero schlägt eine Schneise der Verwüstung durch die Großstadt.

Ein biomechanischer Riesenroboter hat es nicht leicht. Die enge Bestuhlung in der Touristenklasse vermiest ihm jeden Mallorca-Ferienflug, und paßt er einen Moment lang nicht auf, wo er hintritt, muß er sich einen Lastwagen von der Fußsohle kratzen. Nicht erst seit **Godzilla** wissen wir, daß groß geratene Grobiane ihre Frustrationen gerne an zerbrechlichen Großstädten abreagieren. Fußgänger suchen kreischend das Weite, während der Lulatsch den nächstbesten Wagen auf ein Gebäude wirft, das in Flammen aufgeht und zusammenbricht.

Dank Accolades neuem Actionspiel können Sie solche herzhaften Zerstörungsmomente bald selber auf Ihrem PC zelebrieren: **Slave Zero** heißt das Roboterungetüm, auf dessen breiten Schultern die letzten Hoffnungen der Bewohner einer futuristischen Düstermetropole ruhen. Die »Slave« genannten Kampfmaschinen sorgen dafür, daß der örtliche Diktator unantastbar bleibt. Eine dermaßen rigide Form der Kommunalpolitik ist der ideale Nährboden für Rebellen, die selbstlos den Kampf für mehr Parkplätze aufnehmen.

Clash der Monsterroboter

Dem Direktor von **Slave Zero** sieht man seinen Hang zum Zerdeppern kaum an. Dabei hat Sean Visce bereits einige faustdicke Roboter hinter den Ohren: Bei Activision war er Chefdesigner von **Mech Warrior 2**; ferner betreute er den PS-Meilenstein **Interstate '76**. **Slave Zero**-Produzent Matt Powers erinnert sich: »Wir wollten einen Titel entwickeln, der Accolade auf die Action-Landkarte bringt. Die Entwicklung unserer Ecstasy-Grafikengine lief an, viel Zeit ging für Technologie und Tools drauf. Aber uns fehlte immer noch die eigentliche Spielidee.« Monatelang fummelten die Jungs an Konzepten herum, bis Sean auf-



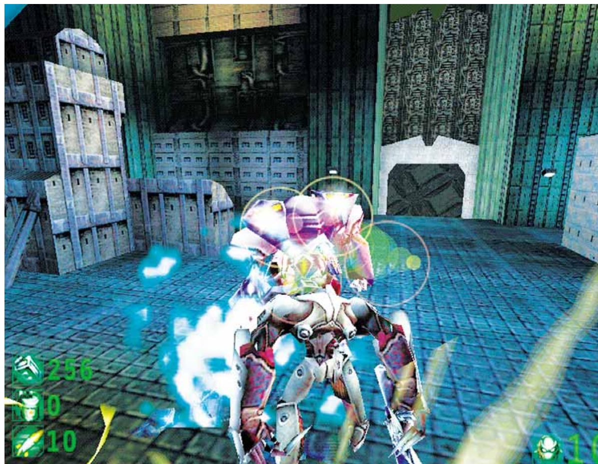
Das Auto unter dem linken Arm dient als Licht spendendes Mitbringsel.



Als Accessoire schätzt der Roboter von Welt ein Raketenwerfer-Schulterpolster.



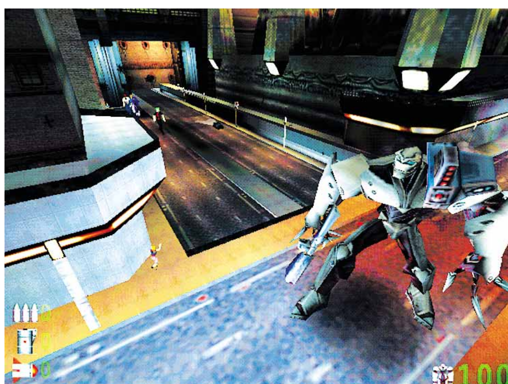
»Der Verkehrsfunk meldet: Auf dem Autobahnring Ost kann es aufgrund eines überbreiten 20-Meter-Roboters zu leichten Verkehrsbehinderungen kommen.«


Eine 3D-Karte ist Pflicht; dafür fährt Slave Zero aber auch ein hohes Tempo und viele Feuerwerks-Effekte auf, wie diese Szene beweist.

tauchte und fragte: »Wie wär's mit großen Robotern?« Dabei hatte Sean keinesfalls eine **Mech Warrior**-Neuauflage im Sinn, sondern einen 3D-Shooter mit **Tomb Raider**-Perspektive. Im Vergleich zum handelsüblichen Mittelklasse-Mech bewegt sich Slave viel geschmeidiger. Er kann rennen, springen, klettern, dank seiner Raketendüsen rasch zur Seite ausweichen und ganz famos springen. Autobahn-Auffahrtsrampen sind zum Festklammern und Klettern da. Damit der Temporausch nicht an der Technik klemmt, wurde die Ecstasy-Engine konsequent für Direct3D-Karten entwickelt: Das **Godzilla**-Rumtob-Feeling soll durch die lebendige Kulisse der Großstadt lustvoll ausgewalzt werden. Wenn unser Gigant im Feierabendverkehr über die Hauptverkehrsader trampelt, drehen Gleiter nervös ab und Autos krachen ineinander. Letztere sind ein beliebter Mitnahmeartikel: Zum einen kann man sie gegnerischen Slaves prima an die Birne werfen, zum anderen dienen eingeschaltete Autoscheinwerfer als Not-Taschenlampe für finstere Ecken.

Mehr Action, weniger Sim

Neben bodenständigen Angreifern erwarten Sie auch fliegende Roboter und spinnenähnliche Klettermaxen. Vor allem bei den Obergegnern gibt es gut im Futter stehende XXL-Brocken, andere Widersacher spucken Grüppchen ballernder Infanteristen aus. Die krassen Größenverhältnisse und eine in die Höhe orientierte Spielwelt mit kilometerhohen Wolkenkratzern und Stadtautobahnen sollen **Slave Zero** von der Konkurrenz abheben: »Wir geben dir jederzeit das Gefühl, daß du ein gigantischer Roboter bist«, verspricht Sean.


»Stapf-stapf, grrr!«: Passanten nehmen klugerweise Reißaus, wenn Slave Zero einen Abendspaziergang unternimmt.

In 13 Missionen ballern Sie sich vom Tiefparterre in Richtung Wolkenstadt nach oben, wo in luftiger Höhe der böse Diktator und sein Lieblings-Robbi warten. 13 verschiedene Wummen lernen Sie im Spielverlauf kennen; allerdings können Sie nur drei gleichzeitig schleppen.

Für die düstere Grafikkulisse ist Ken Capelli verantwortlich. An seinem Arbeitsplatz zeigt uns der künstlerische Leiter frisch gerenderte Roboter. **Blade Runner**, diverse Monsterschinken, Robotertrickfilme und vor allem Fritz Langs Stummfilm-Klassiker **Metropolis** nennt Ken als Inspirationsquellen. »Die Grafik wird dich immer daran erinnern, daß es nichts Freundliches in dieser Stadt gibt.«

Öl für Deutschland

Nach gut zwei Jahren Entwicklungszeit, in der bis zu 20 Leute an dem Spiel arbeiteten, steht Accolades Drei-Millionen-Dollar-Projekt kurz vor der Veröffentlichung: Voraussichtlich im April wird **Slave Zero** auf die Menschheit losgelassen. Für den deutschen Markt soll es einige kleinere grafische Modifikationen geben, damit auch ja kein Jugendschützer angesichts zertrampelbaren Fußvolks den Untergang des Abendlandes befürchten muß. Der böse Diktator tauscht kurzerhand alle Menschen gegen Roboter in Menschengröße aus, die bestenfalls einen Ölfleck hinterlassen, wenn sie unter die Latschen von **Slave Zero** geraten. HL


Sean Visce ist der kreative Direktor des Slave-Zero-Teams. Bei Activision designte er einst die klassische Kampfroboter-Simulation Mech Warrior 2.

3 Fragen: Sean Visce

GameStar: Was sind die wesentlichen Unterschiede zwischen Mech Warrior 2 und Projekt Slave Zero?

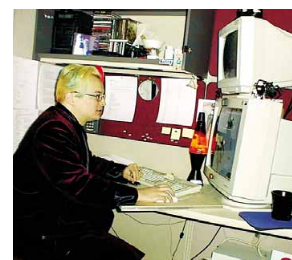
Sean Visce: Slave Zero hat eine viel höhere Action-Intensität. Du mußt nicht erst ein paar Kilometer durch die Landschaft laufen, bis dir endlich mal ein Gegner vor die Kanone kommt.

GameStar: Und wodurch hebt sich Slave Zero von anderen Actiontiteln ab?

Sean Visce: Durch den Maßstab. Dir ist ständig bewußt, daß du ein 20-Meter-Roboter bist, dessen Gegner 10 bis 30 Meter groß sind. Es gibt außerdem viele kleinere Gebäude, Leute, Autos und Gleiter, die für eine lebensechte Großstadt-Spielumgebung sorgen.

GameStar: Was ist dir beim Umstieg in dieses Spielegenre aufgefallen?

Sean Visce: Sieht man einmal von Half-Life ab, stagnierte das Actiongenre in letzter Zeit. PC-Actionspiele werden zudem immer langsamer und haben mehr Leerlauf. Beim Design von Slave Zero wurde deshalb vor allem auf eines geachtet: Wann immer etwas den Spielablauf verlangsamt hat, haben wir es rausgeworfen.


Im Licht der Lavalampe gestaltet Chefgrafiker Ken Capelli das Outfit der Spielwelt.

Slave Zero

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Accolade
Termin:	2. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Einstürzende Neubauten, aberwitzige Größenverhältnisse, deftige Shootouts. Nur Mech-Warrior-Fans werden enttäuscht sein, denn der neue Roboterauflauf von Sean Visce ist ganz auf Action geföhnt.«

Monster lieben Smarties

Giants

Schräge Ideen und witzige Wesen: Auf einer fernen Welt kämpfen drei bizarre Parteien um die Gunst eines smarten Völkchens.


Eine Bewohnerin des Meeres legt sich mit dem riesigen Monsterwesen Kabuto an.

Rohe Gewalt, elegante Zauberei oder gruppendynamische Kampftaktiken: Die Qual der Wahl will Ihnen im Sommer das Actionspiel Giants überlassen. Um eine farbenprächtige Welt kloppen sich drei völlig unterschiedliche Alien-Parteien. Bodenständige Naturen übernehmen die Rolle des riesigen Monsters Kabuto und nutzen dessen Schlagkraft. Feinsinnige Geister entscheiden sich für magiebegabte, empfindsame Meeresbewohner und erledigen Gegner mit Meteoriten oder 3D-Windhosen. Wer sich nur in Gesellschaft wohlfühlt, verhilft den fünf Meccaryns zum Sieg.


Glückliche Smarties haben sich eine Kneipe gebaut.

One of Five

Die Meccaryns können dank Jetpack kurze Zeit fliegen. Ein Mitglied des Fünfergespanns kontrollieren Sie direkt, der Rest führt auf Knopfdruck einfache Befehle (»dieses Ziel angreifen«) aus. Im Spielverlauf perfektionieren die Meccaryns durch Erfahrungspunkte ihre Angriffsroutinen, außerdem finden sie kräftigere Waffen. Auf 30 frei im All schwebenden Plattformen mit Bächen, Meeren und Bergen sollen Sie die Vormacht erringen und alle anderen Gruppierungen vertreiben. Normalerweise werden Sie die Hauptfigur von hinten sehen und ähnlich wie in Heretic 2 mit einer Kombination aus Maus und Tastatur steuern. Wahlweise blicken Sie dem Protagonisten aus den Augen, im Falle Kabutos auch aus dem riesigen Maul oder durch eine erdnahe Kamera zwischen den mächtigen Beinen.

Fressen und gefressen werden

Durch strategische Elemente soll Giants mehr bieten als wüste Kloppereien. Die Entwickler bedienen sich dazu der planetaren Nahrungskette. Über Berg und Tal ziehen Herden von bizarren Alien-Kühen. Diese insektenähnlichen Tiere sind Ihre Jagdbeute, brauchbare Fleischstücke sacken Sie ein und binden damit die spielentscheidende Nation der Smarties an sich. Nur wenn dieses hungrige Völkchen zufrieden ist, produziert es Waffen für Sie. Gelegentlich erteilen Ihnen die Smarties Aufträge, und Sie müssen etwa die entführte Frau Gemahlin eines einsamen Aliens retten. Nur wenn Sie als großer Kabuto spielen, treten die smarten Wesen Ihnen mißtrauisch gegenüber. Die Aliens wissen nämlich, daß sich der Gigant zur Stärkung gerne ab und zu mal einen Smartie-Snack gönnt – andernfalls verhungert er. PS

Giants

Genre: Actionspiel
Termin: Juli '99
Hersteller: Interplay
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Schmucke Grafiken und ausgefallene Ideen – das bizarre Giants hat das Potential, für einige Furore zu sorgen. Bleibt nur abzuwarten, ob all die abgehobenen Ideen auch ordentlich umgesetzt werden.«

Auf Tour rund um die Uhr

24 Stunden von Le Mans

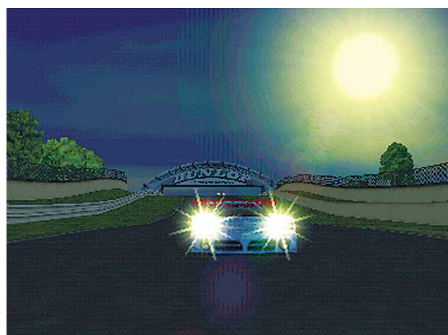


Der Begriff »Echtzeit« gewinnt neue Bedeutung: Rasen Sie einen geschlagenen Tag lang um den legendären Kurs in der französischen Provinz.

Mit den 24 Stunden von Le Mans hat sich Infogrames eine der attraktivsten Rennspiel-Lizenzen geschnappt. Denn damit ist nicht nur eines der berühmtesten Motorsport-Ereignisse verknüpft, sondern auch eine anspruchsvolle Piste sowie eine große Anzahl abwechslungsreicher Fahrzeuge.

Ausdauer gefragt

Wem am PC selbst ein zwei Stunden dauernder Grand Prix wie eine Kaffeefahrt vorkommt, der ist bei den 24 Stunden von Le Mans bestens aufgehoben. Als besonderes Highlight dürfen Sie nämlich das Rennen in Originallänge nachspielen. Damit das einzigartige Flair realistisch rüberkommt, soll das Umfeld nach Absicht der Programmierer möglichst lebensecht wirken: Wenn in der hereinbrechenden Dämmerung die Sportwagen mit 300 Sachen am streckeneigenen Rummelplatz vorbeiröhren, wird jedem Le-Mans-Kenner warm ums Herz. Das kann aber auch durchaus frösteln, denn dynamische Wetterverhältnisse samt plötzlich aufkommenden Umwettern fehlen ebenfalls nicht. Selbstverständlich sind auch weniger ausufernde Modi integriert; momentan plant das Entwicklerteam Eutechnyx als zeitliches Minimum einen 24-Minuten-Lauf.



Tolle Atmosphäre: Le Mans bei Nacht.



Einer der 1998 glücklosen BMW-Prototypen.

Team-Hopping

Im Laufe von 24 Stunden suchen den gestreßten Piloten sowohl mechanische Defekte als auch Unfallschäden fast zwangsläufig heim. Die Reparatur- und Boxenstopps wollen deshalb taktisch klug geplant sein, zumal auch der Spritverbrauch eine große Rolle spielt. Weil aber der 13,5 Kilometer lange, sehr abwechslungsreiche Kurs allein für ein ordentliches Rennspiel ein bißchen wenig wäre, dürfen Sie auf insgesamt sechs Pisten eine komplette Saison bestreiten. Das Spezielle dabei: Falls Sie erfolgreich am Lenkrad drehen, flattern Ihnen prompt die Angebote anderer Teams ins Haus. Die kann der begehrte Pilot annehmen (und schon mal eine Testfahrt mit dem potentiellen neuen Arbeitsgerät riskieren) oder sich Bedenkzeit erbeten. Doch nach einer mies verlaufenen Veranstaltung ist die Offerte ebenso schnell wieder weg. Außerdem im Angebot: Sichtbare Fahrzeugdeformationen, detailliertes Wagen-Setup, Telemetrie-Analyse und ein Netzwerkmodus für Teamschlachten. MG



Ein Panoz und ein Toyota vor der Start-Ziel-Schikane. Echte Zweikämpfe sind in Le Mans – abgesehen von der Startphase – eher selten.

24 Stunden von Le Mans

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Infogrames
Termin:	Juni '99	Ersteindruck:	Gut

Michael Galuschka: »Ob 24 Stunden von Le Mans gut genug wird, um mich einen kompletten Tag motiviert vor dem Bildschirm zu halten, muß sich noch zeigen. Doch schon allein die Lizenz mit der tollen Strecke und den vielen Wagentypen macht mich auf das fertige Spiel neugierig.«

Die Seewölfe kommen

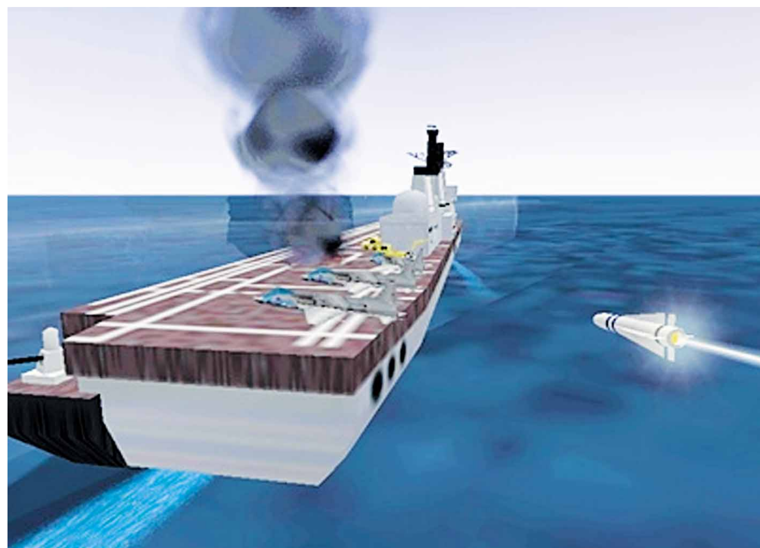
Fleet Command

Für ihr erstes Echtzeit-Strategiespiel haben sich die Entwickler bei Jane's viel vorgenommen. Einsätze rund um den Globus mit Seestreitkräften aus 16 Nationen erwarten Sie – dicke Flugzeugträger inklusive.

Manchmal werden Spiele-Designer von der Realität überholt. Obwohl sich Jane´s Echtzeit-Strategiespiel Fleet Command noch in der Entwicklungsphase befand, lieh sich der US-Fernsehsender NBC einige 3D-Szenen aus, um letzten Dezember den Angriff der USA auf den Irak zu illustrieren.

Vereinte Nationen

Unter Ihrem direkten Kommando stehen neben der US-Navy die Marine-Streitkräfte von 15 weiteren Nationen. Als Oberbefehlshaber einer dieser Flotten werden Sie an die Brennpunkte dieser Erde gerufen, von antarktischen Gewässern über die Südsee und das Mittelmeer bis hin zum Nordatlantik. Mal gilt es, die Schiffahrtslinien für Transporter zu sichern, ein anderes Mal gehen Sie auf U-Bootjagd. Rund 150 verschiedene Einheitstypen werden Ihren Befehlen gehorchen. U-Boote, Zerstörer und Fregatten sind dabei genauso mit von der Partie wie AWACS und Tomcats samt der dazugehörigen Flugzeugträger. Dieses Kriegsgerät schicken Sie aus, um den Gegner möglichst früh mit Sonar oder Radar zu erfassen, zu identifizieren und letztlich anzugreifen. Befehle erteilen Sie per Maus über ein sehr übersichtliches, viergeteiltes Display. Die oberen zwei Drittel nimmt die 3D-Darstellung des angewählten Schiffes ein, während die Anzeigen darunter Auskunft über erfaßte Kontakte geben.



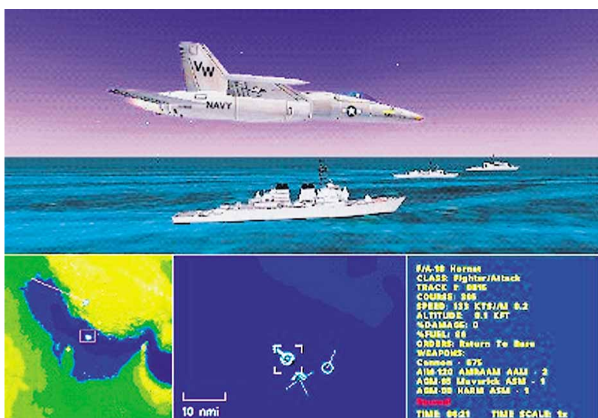
Der Flugzeugträger raucht schon, die nächste Rakete sollte ihm den Rest geben.

Bei Wind und Wetter

Jede Einheit und jedes Ziel, das Ihre Flotte vollständig geortet und identifiziert hat, können Sie in 3D beobachten. So sehen Sie einen Flieger, den Sie auf Patrouille geschickt haben, mit dem Aufzug aufs Deck fahren, dort seine Startposition einnehmen und dann mit eingeschaltetem Nachbrenner abheben. Hubschrauber mit Sonarbojen umschwirren die Schiffe und landen gelegentlich zum Auftanken. Das Ganze wird garniert durch Wettereinflüsse wie Regen oder hohen Wellengang, die sich auf die Erfassungsgüte von Sonar und Radar auswirken. Einige der Spezialeffekte haben sich die Grafiker beim hauseigenen World War 2 Fighters ausgeliehen. Bis zum Stapellauf im Sommer soll Fleet Command nicht nur schön aussehen, sondern auch genauso gut klingen, denn dann wird der orchestrale Soundtrack fertiggestellt sein. MIC



Treffer und versenkt – ein Zerstörer weniger.



Im oberen Bildbereich behalten Sie die Einheiten im Blick, während Sie im unteren Drittel bequem Befehle erteilen.

Fleet Command

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Jane's
Termin:	2. Quartal '99	Ersteindruck:	Gut

Mick Schnelle: »Mit Fleet Command könnte das alte Harpoon-Prinzip neue Freunde finden. Schöne 3D-Grafik und leichte Zugänglichkeit werden auch Spieler vor den Bildschirm locken, denen Harpoon immer zu dröge war.«

Final Fallout

Gorky 17



Endzeit hat Konjunktur: In Polen entsteht ein Rollenspiel-cocktail aus Final-Fantasy-Kämpfen und Fallout-Atmosphäre.



Bei den gezoomten Kampfszenen gegen Boßgegner wie diese Monster-Heuschrecke gibt's wie bei Final Fantasy 7 heftige Spezialattacken mitsamt Zeitlimit.

Die Story des Rollenspiels Gorky 17 liest sich wie der Auftakt einer Folge von Akte X: November 2008: Russische Streitkräfte bombardieren Forschungsanlagen in der sibirischen Stadt Gorky 17. Ein Jahr später marschieren Nato-Truppen im neuen Mitgliedsstaat Polen ein. Im Zuge der Besetzung stoßen US-Soldaten auf einen ähnlichen Laborkomplex der ehemaligen Sowjetarmee. Bei Aufräumarbeiten werden die Truppen plötzlich von Mutanten attackiert, die halb menschlich, halb insektoid zu sein scheinen. Die Nato entsendet vier Spezialisten, die die Herkunft der Monsterwesen ergründen sollen. Nach wenigen Stunden reißt der Kontakt plötzlich ab.



Normalerweise kämpfen Sie rundenweise aus der Iso-Perspektive. Der rote Bereich markiert den Feuerradius.

Grausiger Fund

Sie übernehmen die Rolle von Cole Sullivan, dem Kommandeur von Team 2. Zusammen mit zwei Soldaten sollen Sie nach dem Verbleib der ersten Gruppe forschen. Schon kurz nach Ihrer Ankunft stoßen Sie auf die verstümmelten Überreste zweier Kameraden.

Ihre drei Charaktere steuern Sie nach Rollenspiel-Art durch eine düstere Renderlandschaft. Die schräg von oben gezeigten Schauplätze sind außerordentlich detailreich und übertreffen stellenweise sogar das Grafik-Highlight Baldur's Gate. Für die Monster und Personen verwendet das polnische Programmierteam Metropolis Software dagegen Polygon-Modelle. Auch sie konnten uns in der Beta-Version bereits überzeugen, wenngleich die Bewegungen noch reichlich hölzern wirken. Hier soll ein Motion-Capturing-System aber Abhilfe schaffen, das die Grafiker derzeit einbauen.

Die Zeit läuft

Die meiste Zeit erforschen Sie die Stadt in Echtzeit. Sie öffnen Türen, nehmen Objekte auf und reden mit NPCs. Sobald Sie allerdings auf einen Mutanten treffen, wechselt Gorky 17 in den rundenweisen Modus. Nun läuft das Scharmützel Zug um Zug ab: Die Charaktere feuern, laufen, gehen in Deckung und verbrauchen dabei Bewegungspunkte. Hin und wieder kommt Ihrer Truppe auch mal ein besonders fieser Boßgegner vors Visier. Nach einer unheilvollen Zwischensequenz zoomt die Perspektive in die Nahansicht, und Sie müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erst angreifen, dann der Attacke des Gegners ausweichen – beinahe wie in Final Fantasy 7. Vom übersichtlichen Inventar über die einfachen Kämpfe bis hin zu den gerade mal acht Charakterwerten ist Gorky 17 äußerst simpel gehalten, so daß sich auch Rollenspiel-Einsteiger sofort zurechtfinden sollten. RS

Gorky 17

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Topware
Termin:	August '99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Gorky 17 hat mich mit seinem düsteren Endzeit-Szenario und der tollen Grafik bereits in der Vorab-Version gefesselt. Allerdings erreichen die Kämpfe wohl nicht die Vielfalt eines Baldur's Gate.«

Fehlerverseuchte Spiele – GameStar-Leser rechnen ab

Die Bug-Invasion

Jeder kennt sie, jeder haßt sie. Bugs sind der Grund, warum Ihre Siedler nicht siedeln oder Ihr Falcon nicht fliegt. Wir gehen den Ursachen auf den Grund und trennen die Hersteller-Spreu vom Weizen.



Auf CD: 36 Spiele-Patches

Freitagabend, kurz vor halb zwölf. In der GameStar-Redaktion liefern sich Martin, Gunnar und Christian eine Multiplayer-Schlacht in Die Siedler 3. »Sorry Leute, aber ich muß flitzen, sonst verpasse ich meine S-Bahn. Ihr könnt ja weitermachen.« Chris packt seine Sachen und steigt aus der Netzwerksession aus – mit fatalen Folgen für die beiden anderen Siedler-Fans: Das Programm stürzt ab, nichts geht mehr.

Ob der gerade gekaufte Zaubertrank in Baldur's Gate seine Wirkung verfehlt, erledigte Einsätze bei Falcon 4.0 als »nicht geschafft« gewertet werden, oder Lara Croft gegen unsichtbare Türen rennt: In ganz Deutschland ärgern sich Computerspieler über Fehler in Vollpreis-Spielen, die – wenn überhaupt – erst nachträglich ein Patch beseitigt. Nach einer Umfrage auf der GameStar-Homepage hatten knapp 50 Prozent der über 3.000 Teilnehmer im letzten halben Jahr solche Probleme. Kurios: Zu Alpha Centauri ist schon drei Tage nach der US-Veröffentlichung ein Patch erschienen, mit sage und schreibe 25 Verbesserungen und 27 Fehlerkorrekturen. Kommentar von Jeffrey Morris, Firaxis: »Wir hätten gern die neueste Version in die Packung gelegt, doch die Produktionstermine ließen das nicht zu.«

Das große Krabbeln

Schuld an all dem Ärger sind Bugs. Der Ausdruck entstand zu Zeiten der ersten Großrechner. Die waren damals riesengroß und arbeiteten mit Tausenden von fingergroßen Relais. Geriet ein Insekt (Bug) zwischen diese Schalter, kam es zu einer Kontaktunterbrechung, worauf das System nicht korrekt arbeitete. Zwar

sind die Daddelkisten von heute nicht mehr so anfällig gegen Krabbeltiere, doch Programmfehler sind geblieben. Kaum ein Spiel wird heute noch ohne Bugs ausgeliefert, und es scheint, als nähme die Zahl der unfertigen Programme noch weiter zu. Wie kommt es zu solchen Fehlern, und was wird dagegen getan? Wieso schafft es Westwood, praktisch bugfreie Spiele zu veröffentlichen, und Interplay nicht? Wir beleuchten die Problematik und lassen unsere Leser zu Wort kommen: bei der Wahl der besten und schlechtesten Spiele sowie Firmen in Sachen Bugs.

Früher war alles besser

Spieleveteranen hört man selten über Bugs in Klassikern wie Pac Man klagen. An solchen Antiquitäten hat meist nur ein einziger Designer gearbeitet. Das Programm würde ausgedruckt auf wenige Schreibmaschinenseiten passen, die Wahrscheinlichkeit eines Fehlers war entsprechend gering. Heutzutage besteht jedes Spiel aus Zehntausenden von Code-Zeilen. Hinzu kommt, daß verschiedene Leute für verschiedene Teile des Projekts verantwortlich sind. Einige kümmern sich um die 3D-Engine, andere gestalten das Interface, wieder andere sind für den Multiplayer-Modus verantwortlich. In dem ganzen Wust entstehen zwangsläufig bei jedem Spiel Hunderte, ja Tausende von Bugs. Der Trick ist, sie alle bis zur Veröffentlichung zu finden und zu beheben.

Leider werfen viele Firmen unfertige Produkte auf den Markt, weil sie aus finanziellen Gründen nicht länger mit dem Verkauf warten wollen. So wollte Interplay durch die Veröffentlichung des verbugten MAX 2 noch schnell die leeren Kassen füllen, um den Aktionären eine bessere Bilanz bieten zu können. Auch behaupten böse Zungen, die Mängel des Aufbauhits Die Siedler 3 seien nur darauf zurückzuführen, daß Blue Byte das Weihnachtsgeschäft nicht verpassen wollte. Unsere Testversion von Nice 2 lief stabiler als die später erschienene Verkaufsversion. Der Grund: Die Programmierer hatten in letzter Minute unzählige Änderungen vorgenommen, aber die Folgen nur ungenügend getestet. Andere Hersteller wie Blizzard verfolgen eine spielerfreundlichere Firmenpolitik. Firmen-Frontmann Bill

Leser-Feedback: Die Spiele ...

... mit den wenigsten Bugs

1. Platz: StarCraft



Blizzards Echtzeit-Hit glänzt nicht nur durch enormen Spielspaß, sondern auch dank extrem weniger Bugs, meinen 18 Prozent der Umfrageteilnehmer. Allerdings hielten viele Spieler die Zergs für bevorteilt im Vergleich zu den anderen Rassen. Hier hat Blizzard reagiert und mit dem Update auf Version 1.04 die Spielbalance ausgeglichen.

***Kommentar** von Blizzard-Frontmann Bill Roper: »Blizzards Politik war schon immer, nur Spiele mit einem möglichst hohen Qualitätsstandard zu veröffentlichen – das gilt auch in Bezug auf Bugs.«*

2. Platz: Half-Life



Schweißtreibende Action statt nerviger Käferjagd: Sierras 3D-Actionhammer hat die lange Entwicklungszeit sichtlich gut getan. 15 Prozent der Befragten sehen Half-Life als praktisch bugfrei. Die zwei bislang veröffentlichten Patches beheben nur kleine Details. Außerdem verbessern sie die Multiplayer-Gefechte und bringen neue Spielmodi.

***Kommentar** von Leo Jackstädt, Sierra Deutschland: »Half-Life verdeutlicht unsere neue Produktpolitik, in Deutschland nur noch so gut wie fehlerfreie Spiele auf den Markt zu bringen.«*

3. Platz: Unreal



Mit Unreal steht ein weiteres 3D-Actionspiel auf der Favoritenliste unserer Leser. Lediglich einige wenige technische Probleme trübten den Spielspaß, konnten aber schnell behoben werden. So lief Unreal erst nicht auf Cyrix-Prozessoren, und die versprochene 3D-Sound-Unterstützung wurde nachgeliefert. Auf eine endgültige Version für Direct3D warten die Spieler allerdings immer noch.

***Kommentar** von Christian Weikert, GT Interactive: »Wir wissen, daß den Kunden durch fehlerhafte Software viel Ärger entsteht. Umso mehr freut es uns, daß die GameStar-Leser mit Unreal so zufrieden sind.«*

... mit den meisten Bugs

1. Platz: Die Siedler 3



Die häufigsten Beschwerden erhielten wir zu Blue Bytes Aufbau-Epos. Das liegt einerseits an den hohen Verkaufs- und damit Spielerzahlen. Andererseits rühren viele Probleme vom Kopierschutz her. Ein raubkopiertes Siedler 3 läuft nämlich absichtlich mit Fehlern. Das Problem: Auch bei Viren oder alten CD-Laufwerken wird der Schutz aktiv.

***Kommentar** von Pressesprecher Michael Dohmke: »Die meisten Fehlermeldungen der Käufer ließen sich auf den Kopierschutz zurückführen und sollten in der neuesten Version behoben sein.«*

2. Platz: Nice 2



Der deutsche Rennspaß wurde in der verkauften Version durch diverse Bugs ausgebremst. So hatten Besitzer von Windows 98 unter anderem mit Sound- und Netzwerkproblemen zu kämpfen, und mancher Zeitrekord wurde ignoriert. Mit dem zweiten Patch hat der Hersteller Synetic mittlerweile so gut wie alle Fehler ausgemerzt.

***Kommentar** von PR-Manager Andreas Leicht: »Wir schämen uns für die Probleme, die bei Nice 2 aufgetreten sind. Wir haben uns aber bemüht, so schnell wie möglich Abhilfe zu schaffen.«*

3. Platz: Conflict Freespace



Interplays Weltraumoper bereitet zwar in Sachen Spielspaß dem Genreprimus Wing Commander heftig Konkurrenz, verärgerte aber viele Käufer durch eine Vielzahl an Bugs wie unschaffbare Missionen. Zudem wollte die später erschienene Mission-CD nicht mit der deutschen Version von Freespace zusammenarbeiten – Interplay mußte das Addon vorübergehend zurückziehen.

***Kommentar** von Ingo Horn, Interplay: »Bei der Lokalisation von Freespace ist wirklich einiges schiefgelaufen. In Zukunft werden wir uns besser um die deutsche Kundschaft kümmern.«*

Quelle: Umfragen zum Thema Bugs im Heft und auf der GameStar-Homepage mit 3.500 Teilnehmern.


Falcon 4.0: In drei Monaten sind vier Patches erschienen.

Roper: »Der Release von StarCraft hat sich nicht zuletzt deshalb so lange hinausgezögert, weil wir bis zum Schluß Bugs gesucht und gekillt haben. Das war die richtige Entscheidung.« Dieser Meinung sind auch die GameStar-Leser, die in unserer Umfrage sowohl StarCraft als auch Blizzard Top-Noten in Sachen Bugtesting verliehen haben.

Professionelle Kammerjäger

Um Bugs ausfindig zu machen, setzen fast alle Spielefirmen professionelle Tester ein. Einige versuchen, durch möglichst langes Spielen möglichst viele Bugs zu finden. Andere Hersteller wie Microsoft haben feste Ablaufpläne, anhand derer sie gezielt jeden Teil des Spiels überprüfen (siehe Interview auf Seite 73). Eine andere Methode sind öffentliche Betatests. Dazu suchen die Hersteller zumeist im Internet eine große Anzahl Freiwilliger. Die bekommen dann eine Vorabversion des Programms, unter der Bedingung, die Entwickler mit Feedback zu versorgen. Populäre Beispiele für diese Vorgehensweise sind die Multiplayer-Testläufe von Die Siedler 3 und StarCraft. Außerdem kümmern sich manche Firmen in Zielgruppenbefragungen um Benutzerführung und Spielbalance. Dieser Teil der Programme wird oft vernachlässigt: An dem Rennspiel Grand Touring zum Beispiel beißen sich selbst Profis die Zähne aus; auch der Steuerung von Sim City 3000 hätte Feinschliff gutgetan.

Kein Durchblick im Ferrari

Grundsätzlich lassen sich Bugs in drei Bereiche aufteilen. Der nervigste ist Inkompatibilität. Das heißt, daß das Spiel einfach nicht mit einem bestimmten Teil Ihrer Hardware zusammenarbeitet – und das, obwohl Ihr Rechner die Systemanforderungen erfüllt. Die Schuld an solchen Bugs tragen nicht nur die Hardwarefabrikanten, die so manches Mal die Kompatibilität zugunsten der Geschwindigkeit vernachlässigen, sondern auch Spielefirmen, die ihre Programme nicht intensiv genug testen. So klagt etwa GameStar-Leser Bernd Steinmeyer über Need for Speed 3. Die Cockpitansicht funktioniert auf seiner Voodoo-2-Karte mit 12 MByte RAM nicht, obwohl diese laut Packungstext unterstützt wird. Electronic Arts hat versäumt, das Rennspiel auf dieser Voodoo-Vari-


Siedler 3: Für die schweinchenproduzierende Erzschmelze ist der Kopierschutz verantwortlich.

Bugs im Weltraum – Conflict Freespace

Interplays Weltraumepos Conflict Freespace hatte besonders in der deutschen Version mit zahlreichen Problemen zu kämpfen. Sechs Patches sind bislang erschienen, die Liste aller behobenen Fehler umfaßt fünf Schreibmaschinenseiten. Wir zeichnen für Sie anhand dieses Beispiels eine typische Bug-Story nach.

Version 1.01 (US-Version): Erst mit dem Update 1.01 können Internet-Piloten den Multiplayer-Modus einigermaßen fehlerfrei nutzen.

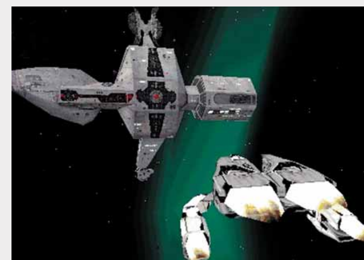
Version 1.02 (US-Version): Die Entwickler von Volition überarbeiten vor allem den Missionseditor und behoben Bugs in der Maussteuerung, der Soundausgabe sowie erneut dem Multiplayer-Modus.

Version 1.03.01 (Deutsche Version): Erst mit diesem Update kamen auch deutsche Spieler in den Genuß der vorhergehenden zwei Patches. Endlich können Freespace-Piloten die Mission »Of Darkness and Light« gewinnen.

Version 1.04 (Deutsche Version): Verbessert die Darstellung der Zwischensequenzen, erweitert die Missionsbesprechung und bringt Neuerungen für Online-Spieler.

Version 1.05 (US-Version): Der erste Patch zur Missions-CD Silent Threat behebt Bugs in der Zusatzmission »Secret Recovery«, verhindert Schummeleien im Multiplayer-Modus und bügelt Fehler in der Punkteberechnung aus.

Version 1.06 (Deutsche Version): Behebt Abstürze im Missionssimulator, korrigiert die Unterstützung für 3DNow und verbessert die Lichteffekte. Die Missions-CD Silent Threat arbeitet erst jetzt korrekt mit der deutschen Version zusammen.


Käferjagd im Weltraum mit Freespace.

Leser-Feedback: Die Firmen...

... mit den wenigsten Bugs

1. Platz: Blizzard



Die überwältigende Mehrheit (40 Prozent) der Teilnehmer an unserer Bug-Umfrage hat Blizzard zu dem Hersteller auserkoren, der seine Spiele am sorgfältigsten austestet. In der Tat gab es seit Bestehen der Firma in dieser Beziehung kaum etwas zu klagen. Ob WarCraft 2, Diablo oder StarCraft, keines der Spiele hatte nennenswerte Fehler.

***Kommentar** von Blizzard-Frontmann Bill Roper: »Wir danken den GameStar-Lesern für diese Wahl. Denselben Anspruch, den wir an unsere Programme beim Spielspaß stellen, haben wir auch beim Bugtesting.«*

2. Platz: Westwood



Westwood liegt mit knapp 20 Prozent der Stimmen auf Platz 2 der Beliebtheitsskala. Die beiden Vorzeigespiele Command & Conquer 1 und 2 kamen jeweils mit einem einzigen Update aus, das sich hauptsächlich um Multiplayer-Angelegenheiten und Spielbalance-Feintuning kümmerte.

***Kommentar** von Aaron Cohen, PR-Manager: »Normalerweise haben wir 60 Betatester. Aber wenn ein Produkt kurz vor der Fertigstellung steht, wie jetzt Tiberian Sun, zockt es die ganze Firma. Auf diese Art haben wir schon manchen Fehler aufspüren können.«*

3. Platz: Bullfrog



Die britische Spieleschmiede hat nicht nur solche Klassiker wie Populous, Syndicate oder Dungeon Keeper erschaffen, sondern auch über Jahre hinweg weitgehend fehlerfrei an den Mann gebracht – Theme Hospital war der erste gepatchte Titel. Das bekräftigen 14 Prozent unserer Umfrage-Teilnehmer.

***Kommentar** von Richard Leinfellner, Produzent: »Wir stecken einen erheblichen Teil unseres Budgets in das Austesten. Jeder bei Bullfrog ist selbst Spieler, wir wissen, wie frustrierend Programmfehler sein können.«*

... mit den meisten Bugs

1. Platz: Software 2000



Die deutsche Spieleschmiede hat seit dem Bug-Desaster Bundesliga Manager 97 mit einem schlechten Ruf zu kämpfen. Die ausgelieferte Version war aufgrund unzähliger Fehler quasi unspielbar. Fast 30 Prozent der Umfrage-Teilnehmer haben Software 2000 auf Platz 1 der Negativ-Rangliste gesetzt. Der folgende Kommentar geht trotzdem in die Offensive.

***Kommentar** von Susanne Aigner, Pressesprecherin: »Das Ergebnis der Umfrage spiegelt die Meinung einiger weniger wieder, die Ihren Unmut über längst Vergangenes kundtun. Unsere zehn Titel der letzten Jahre waren einwandfrei.«*

2. Platz: Interplay



Interplay ist vor allem für mäßige Lokalisationen berüchtigt, aber auch für Fehler in Fallout (zahlreiche Logik-Bugs) oder Conflict Freespace (die Missions-CD lief nicht mit dem deutschen Hauptprogramm). Elf Prozent der Teilnehmer setzen Interplay auf Rang 2 der Flop-Firmen.

***Kommentar** von Pressesprecher Ingo Horn: »In der Beziehung haben wir uns schon gebessert: Die deutsche Version von Fallout 2 hat weniger Fehler als die US-Variante. Auch beim deutschen Baldur's Gate hat sich Interplay große Mühe gegeben – mit Erfolg.«*

3. Platz: Sierra



Immerhin noch acht Prozent der befragten GameStar-Leser sind der Meinung, daß Spiele von Sierra (seit kurzem Havas Interactive) zu viele Bugs enthalten. Als Grund wurden zumeist die beiden Flugsimulationen Pro Pilot und Red Baron 2, aber auch das Strategiespiel Lords of Magic sowie das berüchtigte Outpost 1 angegeben.

***Kommentar** von Pressesprecher Leo Jackstädt, Sierra Deutschland: »Den Ärger der GameStar-Leser führe ich auf ältere Spiele wie Outpost 1 zurück. Aktuellere Titel wie Half-Life oder Caesar 3 bieten ungetrübtes Spielvergnügen.«*

Quelle: Umfragen zum Thema Bugs im Heft und auf der GameStar-Homepage mit 3.500 Teilnehmern.

ante probezufahren. Die Sorgfalt der Hersteller divergiert: So läuft **Final Fantasy 7** erst mit Patch auf Cyrix-Prozessoren, während **Colin McRae Rally** ohne Probleme mit ihnen zurecht kommt – die **Final Fantasy 7**-Macher bei Square hatten vergessen, ihr Rollenspiel auf Cyrix-Systeme abzustimmen.

Lara als Hydra

Die häufigste Fehlergruppe stellen die »klassischen« Bugs dar. Sie sind zum Beispiel schuld, wenn nagelneue Tanks in **Panzer General 3D** kostenlos zu haben sind, Ihr **Diablo**-Kämpfer plötzlich in einer Wand feststeckt oder Sie in **Anno 1602** ungewollt feindliche Soldaten kontrollieren können. Auch Grafikschwächen wie eine doppelköpfige Lara Croft oder ein kopfloser Manny Calavera aus **Grim Fandango** gehen auf das Konto der Killerkäfer. Solche Fehler entstehen fast immer durch schlampige Programmierung und schleichen sich besonders unter Zeitdruck ein. Wenn dann kein Bugtester den Fehler findet, landet er im fertigen Spiel. Und kann auf Ihrem PC schlimmste Folgen wie unvermittelte Abstürze nach sich ziehen.

Handel mit dem Todfeind

Die letzte große Fehlerkategorie stellen die logischen Bugs dar, die ein Spiel zwar nicht unbedingt unspielbar machen, aber dennoch nervig sind. Sie treten mit Vorliebe in Rollenspielen und anderen Programmen auf, bei denen Sie relativ frei agieren können. Denn oft bedenken die Designer nicht alle möglichen Schritte des Spielers. Beispielsweise dürfen Sie als **Fallout 2**-Recke gemütlich mit einem angreifenden Obergegner handeln, indem Sie ihn einfach ansprechen. So können Sie ihm Munition und Verbandszeug abkaufen, bevor es zum Gefecht kommt. Die Bremsen der **Falcon 4.0** funktionierten bis zur Version 1.04 selbst ohne Fahrwerk. Bei **Baldur's Gate** sprechen die NPCs auch unsichtbare Charaktere einfach an.

Patchwork

Weil die meisten Hersteller beim Bugtesting schludern, entwickeln sie sogenannte Patches. Das sind kleine Programme, die bereits veröffentlichte Spiele reparieren. Allerdings verändern diese Programme nur den Code auf Ihrer Festplat-

Nur nicht den Kopf verlieren


GameStar-Leser Peter Eiermann entdeckte diesen Grafikbug bei Lucas Arts' Grim Fandango.


Diesen armen Wächter aus Dark Project hat ein Clippingfehler brutal enthauptet.


Auch die Heldin aus Tomb Raider 3 muß unterwegs mit verschiedenen Grafikfehlern kämpfen.

te, nicht auf der CD. Das heißt, Sie müssen den Patch erneut aufrufen, wenn Sie das Spiel neu installieren. Da hilft es auch nicht, mit dem Kauf einige Zeit zu warten, denn in der Regel stehen auch nach Monaten noch die ursprünglichen Versionen in den Händlerregalen. Selbst bei Compilations oder Budget-Titeln bekommen Sie oft nur die alte Variante, häufig liegen die erschienenen Updates nicht einmal bei.

Patches sind nicht immer ganz ungefährlich. So machen manche Updates alte Savegames unbrauchbar (**Fallout 2**), erschweren Multiplayer-Gefechte (alle Teilnehmer müssen über dieselbe Version verfügen) oder erzeugen sogar neue Fehler. Oft gibt es auch Probleme mit der deutschen Version. Da wird die Sprachausgabe zerhackstückt oder Texte erscheinen im Deutsch-Englisch-Mix. Vielfach verspäten sich Updates für die lokalisierte Fassung beträchtlich.

Autos ohne Räder

Das routinemäßige Ausbügeln von Fehlern nach der Veröffentlichung wäre in anderen Industriezweigen undenkbar. Schließlich kommt VW ja auch nicht auf die Idee, die Räder für Ihren neuen Golf erst nach Kaufdatum nachzuliefern. Wir meinen: Wenn bis zum Release noch nicht alle Unstimmigkeiten ausgemerzt sind, muß der Stichtag eben verschoben werden. Der Termindruck einiger Hersteller darf nicht zu Lasten der Spieler gehen. Daß die Kunden dankbar für fehlerfreie Software sind, zeigt neben unseren Leserumfragen auch die Beliebtheit bestimmter Spiele. **Command & Conquer 2** hätte sich sicher nicht so gut verkauft, wenn der Vorgänger total verbugt gewesen wäre. Und wer mit seinem ersten Blizzard-Spiel nur gute, bugfreie Erfahrungen macht, kauft sich auch ein zweites... RS

Interview mit einem Bug-Jäger


Matt Gradwohl ist Test-Manager für viele Microsoft-Spiele.

GameStar: Wann beginnt die Testphase eines Microsoft-Spiels?
Gradwohl: Bevor die allererste Programmzeile geschrieben ist. Wir versuchen schon während der Planungsphase des Spiels, Fehler im Konzept zu finden.
GameStar: Wieviele Mitarbeiter habt ihr, und wie läuft das Bugtesting in den Microsoft-Laboren ab?
Gradwohl: Wir haben zwölf Testleiter, acht festangestellte Tester und 17 freie Mitarbeiter. Der Ablauf ist in vier Kategorien unterteilt: Drei bis fünf Leute machen den Haupttest und finden den Fehler im Programmcode. Acht weitere kümmern sich um die Spielbalance. Das heißt, sie achten darauf, daß bestimmte Einheiten stark genug sind, oder daß die Mission nicht zu schwierig wird. Fünf Mitarbeiter kümmern sich um die Kompatibilität. Dazu stehen uns über 100 Maschinen zur Verfügung. So können wir sicherstellen, daß das Spiel auf mindestens 80 Prozent der gängigen Hardware läuft. Schließlich testen wenigstens drei Leute den Multiplayer-Modus aus.
GameStar: Wie findet ihr die Fehler, und wie lange brauchen die Programmierer für gewöhnlich, um sie zu beheben?
Gradwohl: Anstatt einfach stundenlang zu spielen, testen wir gezielt jedes Feature aus. Das beginnt beim Spieldesign und hört bei den Icons in der Menüleiste auf. Normalerweise schaffen es die Entwickler, vier bis fünf Bugs pro Tag zu entfernen. Aber aus jedem behobenen Fehler entstehen zwei bis drei neue.

```
===== Opened by chrishad on 09/02/97;
AssignedTo = MT; Priority = 1 =====
Description: If the user creates a multiplayer
game, decides to cancel it, then tries to
browse for current games, Tribe will crash.
To Repro:
1. Launch Age of Empires
2. Select Multiplayer
3. Type player name, and select a protocol.
(doesn't seem to be protocol dependent.  I
made it crash with IPX, TCPIP, and
Modem)(couldn't make it crash with Serial
though. Didn't try IGZ since tribe exits)
4. Create a game
5. At the join screen select Cancel
6. Then select »Show Games«
Result: Game crashes back to the Desktop
Expect: No Crash.
Note: It appears it will only crash if the
show games list is empty.
```

Dieser Bugreport beschreibt einen Fehler bei Age of Empires 1.

GameStar: Gibt es bestimmte Spielegenres, die schwerer auszutesten sind als andere?
Gradwohl: In der Tat bringen 3D-Spiele mehr Probleme mit sich, einfach weil die ganze 3D-Geschichte noch eine relativ neue Technologie ist und solche Fehler schwer zu finden sind.
GameStar: Was hältst du von öffentlichen Betatests?
Gradwohl: Wir mögen sie und setzen sie ein, allerdings mehr, um Verbesserungsvorschläge zur Spielbalance und der Bedienung zu bekommen, als um Fehler im Programm zu finden.
GameStar: Wann darf ein Microsoft-Spiel ausgeliefert werden?
Gradwohl: Erst wenn für einen bestimmten Zeitraum keine Fehler mehr aufgetreten sind, wird das Programm als »bug free« angesehen und veröffentlicht. Nicht vorher.



Kampf ums Langschwert

Daikatana

Bei einem Besuch in München erklärte uns 3D-Papst John Romero neue Details und alte Probleme seines ehrgeizigen Action-Projekts.

Selbstvergessen steht John Romero am Rechner und kämpft. Den Deathmatch-Level von Daikatana kennt der 3D-Altmeister bis ins letzte Detail, schließlich hat er ihn selbst entworfen und schon Dutzende von Stunden gespielt. Trotzdem hat Romero immer noch Spaß an seinem Werk, läßt sich gekonnt per »Rocket-Jump« (dabei nutzt man den Rückstoß einer Rakete aus) auf den höchsten Turm schleudern und nimmt seine Gegner, einen GameStar-Redakteur und andere Münchner Journalisten, mit gezielten Schüssen aufs Korn. Romero, Mitbegründer von Ion Storm und Produzent von Daikatana, ist auf Pressetour. Während sein Team in Dallas an neuen Features bastelt und alte poliert, zieht er durch Europa und stellt die aktuellste Version des heiß erwarteten 3D-Actionspiels vor; nachts hängt der Designer sich ans Telefon und koordiniert die Entwicklung in langen Ferngesprächen.

Ion stürmt voran

Zu den Berichten über massive interne Schwierigkeiten bei Ion Storm (siehe GameStar 3/99) hält Romero sich erwartungsgemäß zurück. Alles sei halb so schlimm, man arbeite unter Hochdruck und wolle Daikatana Ende Mai '99 fertigstellen. »Wir haben im Herbst tolle Level-Designer verloren, aber die Jungs hatten ein Problem: Sie waren nicht pünktlich. Mit meinem neuen Team ist das anders, wir kommen jetzt ungeheuer schnell voran.« Finanziell liegt Ion Storm, so verkündet die mitgereiste Marketing-Abteilung stolz, voll im Plan. Rund 250.000 Exemplare von Daikatana seien bereits jetzt in den USA vorbestellt, für stattliche Gewinne würde das allemal reichen. Daß der Titel die einst angestrebten 2,5 Millionen Einheiten verkauft, sei allerdings – soviel räumt man immerhin ein – höchst unwahrscheinlich.



Noch ist die Szene gestellt: Mikiko im Clinch mit einem Blechkrieger.



Im San Francisco der Zukunft geraten Sie mitten zwischen verfeindete Gangsterbanden.

Prächtige Zeitreise

Bei der Präsentation von Daikatana wird schnell klar, über welches Potential das Spiel verfügt. Das Programm besteht aus vier Episoden mit je zehn Levels. Jedes Szenario fährt passende Gegner auf, jedes hat sechs eigene Waffen. Im antiken Griechenland etwa verkloppen Sie


Feuerspeiende Drachen lauern in der düsteren Mittelalter-Welt.



Kyoto bezieht seinen Reiz von seltsamen Bewohnern und mächtigen Robotern.

Speerwerfer mit dem »Auge des Zeus«-Zauberstab. Die Levels können sich sehen lassen: Derart phantasievoll verschlungene Burgen wie in der Mittelalter-Episode haben wir in 3D-Spielen bislang nicht gesehen – und sogar die Betonmauern im Alcatraz des Jahres 2030 offenbaren nach wenigen Spielminuten tolle Ideen. In einem der Levels schweben beispielsweise Cyborgs, die Bilder an (überall zugängliche) Computerterminals senden. Der Spieler muß die mechanischen Wächter möglichst schnell mit einem gezielten Schuß ausschalten – sonst rückt Verstärkung an. »Jeder einzelne Raum sollte ein interessantes Detail enthalten«, erklärt uns Romero, während er durch den Level marschiert und jeder einzelnen herumliegenden Leiche genüßlich eine Ladung Blei in die Gliedmaßen pumpt.

Teufel im Detail

Bislang ist **Daikatana** eine Augenweide, aber – verglichen etwa mit **Half-Life** – kein außergewöhnliches Spiel. Zwei Features, von denen zwar viel die Rede, aber noch nichts zu sehen ist, sollen das ändern. Da ist das **Daikatana** selbst. Sobald Sie mit diesem japanischen Langschwert einen Gegner ausschalten, wird der Säbel Erfahrungspunkte gewinnen. Wie in einem Rollenspiel verbessern sich Fähigkeiten wie Angriffskraft oder Geschwindigkeit. Noch vielversprechender klingt das Gespann aus zwei Kampfgefährten. Die japanische Grazie Mikiko und der stämmige Krieger Superfly sollen Ihnen nicht von der Seite weichen. Die beiden helfen selbständig in Feuergefechten oder weisen per Sprachausgabe den richtigen Weg. Bis Ende Mai ’99 müssen diese elementaren Bestandteile fertig programmiert sein – nur, zu sehen war davon noch nichts.



Romeros Lieblings-Deathmatch-Level hat allerlei gute Verstecke.

Erste Opfer

Einige Elemente sind dem verschärften Termindruck schon zum Opfer gefallen. »Ein paar Monster mußten wir leider rausschmeißen«, bedauert Romero. »Bislang hatten wir viele Zwischengegner, jeder mit eigenen Animationen und aufwendiger KI. Die hätte man aber nur ein einziges Mal bekämpft – der Aufwand lohnt sich nicht. Du triffst aber trotzdem auf mehr Gegnertypen als in anderen Spielen, nämlich immerhin 55.« Über andere, spielentscheidende Details herrscht weiterhin Unklarheit. Die harmlose Frage, ob denn in jeder der vier Episoden mindestens eine »Rocket-Jump«-fähige Waffe sein wird, wirft Romero sogar kurz aus der Bahn: »Da bin ich jetzt nicht sicher, wahrscheinlich schon.« PS


John Romero: »Wir kommen mit Daikatana jetzt ungeheuer schnell voran.«

Daikatana

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ion Storm
Termin:	Mai ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Sollte Daikatana im Sommer endlich erscheinen, können mir Schwimmbad und Strandparty gestohlen bleiben. Ich bin aber – trotz aller Versprechungen seitens Romeros – noch nicht vom angestrebten Veröffentlichungstermin überzeugt.«

Report: Netzwerk-Party

Kabel-Krieger

In Bielefeld trafen sich Ende Januar fast 450 Spieler zu Europas bislang größtem Netzwerk-Event, der 1. GXP-Party. GameStar war für Sie vor Ort.

Konspirativ wirkende junge Männer versammeln sich am Eingang einer Halle. Einige tragen T-Shirts mit Schriftzügen wie »Fusion« oder »OCT«. Findet hier etwa ein Geheim-Rave statt? Falsch: Fusion und OCT sind Quake-Clans, und die Jungs wollen zu einer Netzwerk- oder LAN-Party (Local Area Network: lokales Netzwerk).

Technik-Overkill

In der malerisch gelegenen Ravensberger Spinnerei sieht es aus wie bei der NASA. Überall sind Kabel verlegt, Hunderte Rechner stehen herum, ein Videobeamer wirft kryptische Zahlenkolonnen an die Wand, und in einer Art Kommandostand auf einer erhöhten Ebene werkeln hektische Techniker. Doch hier werden keine Raketen gestartet, nur verschossen: Über einen Zeitraum von drei Tagen finden Tausende Mehrspieler-Matches von StarCraft über Quake 2 bis zu Need for Speed 3 statt. Fast 450 Spieler aus ganz Deutschland haben ihre Rechner hergeschleppt und 35 Mark Eintritt hingelegt, um mit Gleichgesinnten im Netzwerk zu spielen. Fast alle sind Mitte 20 und männlich. Aber auch ohne weibliche Gesellschaft herrschen paradiesische Bedingungen: Der Ping (mißt die Verzögerung zwischen Spieler und Server), der bei Internet-Spielen günstigstenfalls 200 Millisekunden beträgt, liegt hier in der Regel weit unter 20.



Schauplatz heißer Schlachten: Die Ravensberger Spinnerei in Bielefeld.



Martin Cornelius ist Geschäftsführer von Gamesite, dem Veranstalter der GXP-Party.

»Nächstes Mal ein Parkhaus«

GameStar: Wie rechnet sich eigentlich so eine Veranstaltung?

Cornelius: Die gesamte Party ist sponsorenfinanziert. Wir decken nur die Kosten für die Räumlichkeiten mit den Eintrittsgeldern.

GameStar: Wird das nicht eine Raubkopien-Tauschbörse?

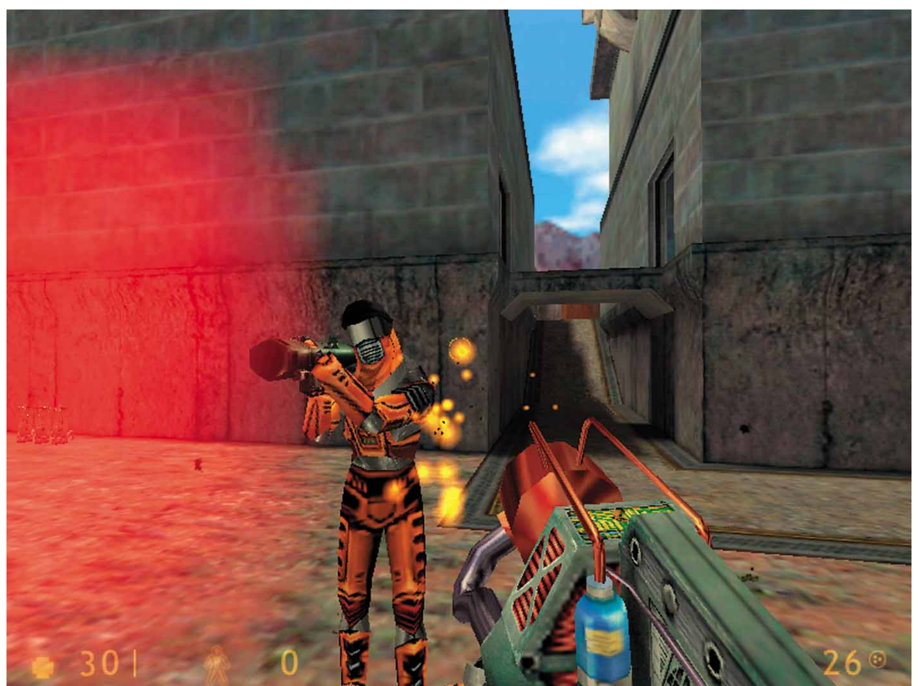
Cornelius: Nein. Wir haben bereits bei der Anmeldung dazu aufgefordert, Spiele als Originale mitzubringen.

GameStar: Seid ihr mit den Räumlichkeiten in Bielefeld zufrieden?

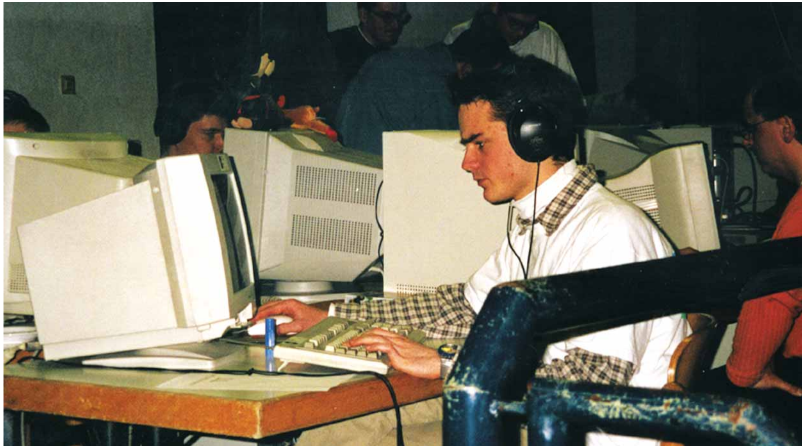
Cornelius: Die nächste Party wird wieder hier stattfinden. Wir hatten nur einige Probleme mit den Parkplätzen – beim nächsten Mal werden wir gleich das Parkhaus nebenan mieten.

GameStar: Wie alt sind die Teilnehmer denn so im Durchschnitt?

Cornelius: Etwa 23 bis 24. Spieler unter 18 Jahren benötigen eine schriftliche Erlaubnis ihrer Eltern.



Half-Life ist in der Multiplayer-Szene neben Quake 2 der zur Zeit meistgespielte Ego-Shooter.



Höchste Konzentration auf den menschlichen Gegner ist das A und O bei Actionspielen.



Allein gegen die Männerwelt: Eine wackere Spielerin schlägt sich durch.

Action-Reißer wie **Half-Life**, **Quake 1** und **2** oder das neue **Starsiege: Tribes** werden klar bevorzugt, während **Need for Speed 3** das meistgespielte Autorennen ist. Strategen kommen bei den **StarCraft**-Turnieren auf ihre Kosten. Eine »freie« Partie **Quake 2** hat die größte Spielerzahl: 50 Leute nehmen gleichzeitig teil.

Schlaflos in Bielefeld

Was jeden erstaunen wird, der schon mal ein Netzwerk aufgebaut hat: Alles läuft reibungslos. Die Technik funktioniert, und ein kurzer Stromausfall ist die einzige Panne, die am ganzen Wochenende passiert. Und das bei Dauerbetrieb, denn eine offizielle Nachtruhe gibt es nicht. Zu keinem Zeitpunkt schläft mehr als ein Viertel der Teilnehmer gleichzeitig – viele halten sich mit Hektolitern Cola und Kaffee fit. »Schlafen kann ich auch zu Hause«, ruft der **Half-Life**-Spieler Tom (31) über die Schulter, während er einer Rakete ausweicht. Die Ablenkung ist fatal: Das nächste Geschoß trifft genau. Punkt für den Gegner, und schon geht's weiter. Szenen wie diese hat jeder Spieler auch schon am heimischen PC erlebt, doch hier sind die Widersacher echte Menschen mit allen Stärken und Schwächen. Und mit dem Rowdy, der einen bei **Need for Speed 3** eben noch überholt hat, kann man ein paar Minuten später gemütlich Kaffee trinken.

Vom Internet ins Netzwerk

Viele der Angetretenen kennen sich bereits von zahllosen Schlachten im Internet, denn etwa die Hälfte der hier stattfindenden Spiele sind Finalrunden der Online-Ligen von Gameexpress (GXP). **StarCraft**-General Marco (18) dazu: »Ich freue mich, die Leute kennenzulernen, die man sonst nur als Namen auf dem Schirm sieht. Das ist wie eine kleine Familie.« Andere Zocker kommen einfach nur, um ihr Lieblingsspiel mal mit mehr als zwei Leuten zu spielen. Wir wollten von Mark (22) wissen, ob das nicht ein sehr aufwendiges Hobby ist. Seine Antwort: »Ich find' das ganz normal. Jeder hat sein Steckenpferd – Magic-Karten sammeln ist auch nicht billig.« Wir fragten nach: »Wie weit würdest du dafür fahren?« Marks Clanbruder Stefan (22) erklärt uns: »Das Ausland ist die Grenze. Da wird's langsam teuer. Wenn aber jemand fährt, bin ich dabei.« Unser Fazit: Die erste GXP-Party war sehr professionell organisiert, gut besucht und insgesamt ein Muß für reisewillige Netzwerk-Kämpfer. GUN

→ www.gxp.de



Die Kommandozentrale der Veranstalter ähnelt Cape Canaveral.

Alles über Netzwerk-Parties

Was brauche ich für eine Netzwerk-Party?

- einen eigenen, spieletauglichen PC
- NE2000-kompatible Netzwerkkarte
- BNC- oder TP-Kabel
- Kopfhörer (Boxen sind meist verboten)

Die nächsten Party-Termine '99

Name	Termin	Ort	Teilnehmer	Info
Never Unplugged 2	5.3. bis 7.3.	Unterföhring	128	www.lanparty.de/mlps/
Nexperts LAN-Party	19.3. bis 21.3.	Mödling (A)	100	www.nexperts.notrix.net
Netznacht	8.4. bis 11.4.	Bremen	77	www.netznacht.de
Planet Insomnia 3	9.4. bis 11.4.	Hamburg	ca. 500	www.planet-insomnia.de
Frag 99	4.6. bis 6.6.	Frauenfeld (CH)	ca. 200	www.philip.ch
Burning Sheep 99	18.6. bis 20.6.	Wiesbaden	ca. 150	www.burningsheep.net
2. GXP-Party	Juli	Bielefeld	ca. 500	www.gxp.de

Das Team

Melanie Özgül (16) aus Frechen interessieren unsere geheimsten Wünsche: *»Was würdet ihr tun, wenn ihr einen Sechser im Lotto hättet?«*

Wir könnten zusammenlegen und einige Designer einkaufen (z.B. Meier, Molyneux und Garriot). Aber ob die für ein paar Milliönchen kommen würden...


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Soll ich Origin überzeugen, endlich Strike Commander 2 zu programmieren? Oder doch lieber bei den Bitmap Brothers für eine PC-Umsetzung von Speedball 2100 betteln? Nein, ich hab's: Ich stecke meine überschüssigen Finanzen lieber in den schwer nötigen Umbau der Verlagskantine zum gutsortierten Pizza Syndicate.«


CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Ein Bett kaufen. Ein riesiges, gemütliches Monsterbett mit mehreren Dutzend Kissen. Oder ein Wasserbett; ich wollte schon immer mal wissen, wie man auf sowas liegt. Wahrscheinlich müßte ich für mein überdimensionales Kuschel-o-rama dann auch eine entsprechend große Wohnung suchen. Aber egal – ich kann's mir ja leisten...«


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Die Hälfte meines Gewinns würde ich investieren – und zwar in Currywurstbuden in Schulnähe. Mit dem zweiten Batzen gehe ich in die Luft: Ich mache endlich meinen Pilotenschein, lasse eine alte Propellermaschine renovieren (vorzugsweise eine Corsair A7) und komme nie mehr zu spät in die Redaktion. Denn meinen Traumjob behalte ich natürlich.«




GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

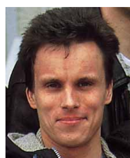
»Nachdem das lebensnotwendigste, wie Protz-PC oder Mikrowelle mit Internet-Anschluß, gekauft ist, würde ich versuchen, etwas zu bekommen, was eigentlich nicht käuflich ist. Vielleicht kann ich ja den SF-Autor David Gerrold bestechen, damit er endlich den fünften Teil der Chtorr-Serie schreibt.«


MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mit so ein paar Milliönchen in der Tasche würde ich mir ein Dutzend fähiger Leute einstellen, die nur für eines da sind: Meinen Highend-Rechnerpark zu pflegen, 24 Stunden am Tag für Netzwerk-Sessions zur Verfügung zu stehen und mir mit süßen Stimmen aus dem aktuellen GameStar vorzulesen.«


JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

» Endlich könnte ich in meinem Ferrari die hawaiianischen Traumstrände ansteuern. Die Villa mit Pool, Tennisplatz und professioneller Virtual-Reality-Anlage sorgt für ein behagliches Ambiente, doch zwischen Surf- und Tauchstunden sorge ich weiter fleißig für exklusive Inhalte auf unserer CD – mit meinem eigenen Elite-Programmierteam natürlich.«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Naja, wenn schon jeder auf dieser Seite denselben Sechser hat, und sich das bundesweit fortsetzt, wird die Ausschüttung pro Person eher bescheiden. Was mache ich also mit den 9 Mark 90, die übrigbleiben? Ich kauf' mir eine der gefürchteten Hot-Dog-Crossaints der örtlichen Bäckerei und vom restlichen Reichtum einen Sixpack.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Meinen Lebenstraum verwirklichen: Ein Häuschen im Voralpenland, vollgestopft mit Katzen, ausgestattet mit Großbildsatellitenempfänger und 100-Mbit-Standleitung. Dann würde ich am Kaminfeuer Romane schreiben, und es wäre völlig wurscht, wenn ich pro Kapitel drei Jahre brauche – schließlich wär ich aufs Honorar nicht angewiesen.«


MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde mir einen ausgemusterten Kampfjet zulegen. Was dann noch übrig ist, investiere ich in Flugstunden und Genehmigungen, um mit dem Ding im Tiefflug über den Marienplatz düsen zu können und harmlose Touristen zu erschrecken. Vielleicht würde ich mit Vollbewaffnung auch mal einen kleinen Abstecher zu meinem Finanzamt machen.«


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Urlaub ohne Ende – jeweils drei Wochen am Strand abhängen, die Sahara durchstreifen und amerikanische Spieleläden erforschen. Vielleicht schaffe ich mir auch einen Luxus-Wohnwagen mit Kino, Riesenfernseher und High tech-Multimediasystem an. Damit toure ich durch die Welt, ohne abends auf 3D-Action verzichten zu müssen.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 19

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: IDG Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 5 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Es kann nur einen geben

So sehr ich mich auf **Quake 3 Arena**, **Team Fortress 2** und **Unreal Tournament** auch freue: Ich hoffe, daß die Hersteller nicht nur noch auf Netzwerk-Matches setzen. Klar, damit scheint sich auf den ersten Blick relativ einfach Geld verdienen zu lassen. Eine Handvoll Deathmatch-Levels ist in ein paar Wochen gebastelt. Mit der gleichen Masse an Singleplayer-Missionen ist man deutlich länger beschäftigt. Außerdem lassen sich die Ballerfreunde – so hofft wohl mancher Anbieter – irgendwann überreden, monatliche Beiträge für Premium-Online-Dienste zu überweisen.

Sieht man mal davon ab, daß sich die meisten Spieler spannende Solisten-Abenteuer wünschen, gibt's da aber ein Problem. Es kann im Wettstreit um die Gunst der Internet-Gemeinde nämlich nur wenige Sieger geben. Ein oder zwei Titel (einer vermutlich von id Software) setzen sich schnell durch, die anderen überwinden nie die kritische Masse an Teilnehmern – im Browser blinkt nur eine lange Liste mit leeren Servern.



Action
»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

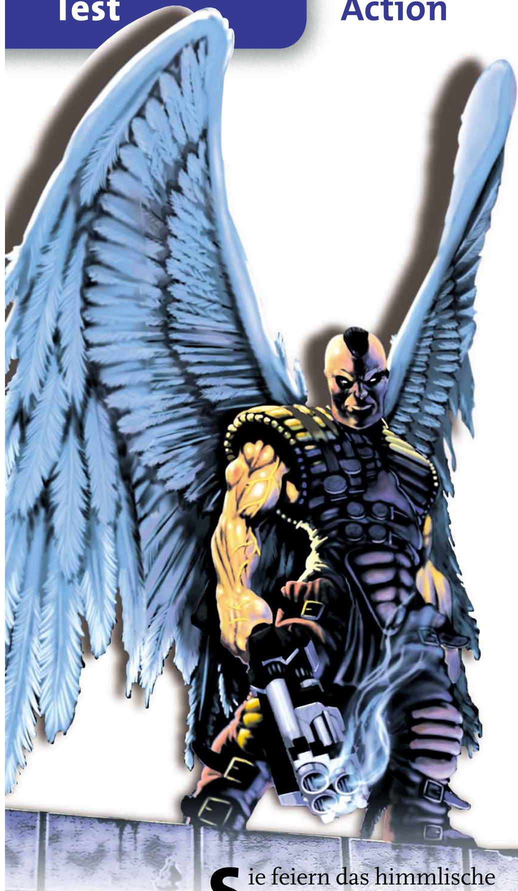
Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	–	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	–	85%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Turok 2	3D-Action	2/99	81%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	NEU	80%
16	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
17	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests



Ballern statt beten

Requiem Avenging Angel

Ein kampfkräftiger Himmelsbote mit ungewöhnlichen Fähigkeiten landet auf der Erde, um die Menschheit vor der blinden Wut gefallener Engel zu retten.

Auf CD: Video-Special

Sie feiern das himmlische Fahrgefühl von Mittelklasseautos, preisen den paradiesischen Geschmack von Erfrischungsgetränken und flattern begeistert durch traumhafte Reklame-Wohnzimmer. Ob als Mannequin oder pausbäckiger Wonneproppen, ob mit aufwendig gefiederten Flügeln oder schnell aufgeklebter Goldpappe: Der moderne Engel arbeitet hauptsächlich im Auftrag der Werbewirtschaft. Wesentlich wichtigere Aufgaben hat der Himmelsbote Malachi zu bewältigen. Der stämmige Cherub im 3D-Actionspiel **Requiem: Avenging Angel** muß einen Trupp Kollegen von schlimmen Taten abhalten. Die haben es Luzifer gleichgetan, dem Urahn alles Schlechten, und sind kurzerhand auf die Seite des ewig Bösen übergelaufen.

Facts

- 73 Level-Abschnitte
- 14 Gegnertypen
- 7 Waffen
- 21 Himmlische Kräfte
- 7 Mehrspieler-Levels

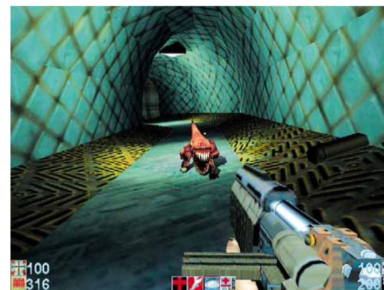
Weltall und Walhalla

In Sachen Szenario bietet **Requiem** mehr Abwechslung als andere 3D-Actionspiele. Als Malachi kämpfen Sie sich in der Ich-Perspektive durch Himmel und Hölle, die Endzeit-Stadt New Damaskus sowie ein riesiges Raumschiff. Nicht allein durch den biblischen Hintergrund erinnert die Stimmung eher an einen Film wie **Sieben** als an blutrünstige Action-Hauer. Die Städte wirken mit ihren Details, wie den herumliegenden Betrunkenen, glaubwürdig, wegen der grobklotzigen Architektur aber auch ein bißchen steril und wie aus einer anderen Dimension. Passanten beispielsweise sehen nicht aus wie die geschniegelten Bürger anderer Science-fiction-Epen. Statt dessen bekamen sie einen ungewohnten Altgriechen-Look (große Augen, klassische Züge) verpaßt. Deutlich düsterer geht es im Jenseits zu. Im Spielverlauf begegnen Sie regelmäßig Lilith, der Anführerin der gefallenen Engel. Die furchterregende Dame versetzt Sie gelegentlich per Magie ins Reich der Toten. In reich verzierten Kapellen oder der finsteren Hölle treten Sie dann gegen mutierte Engel und fiese Teufel an. Vor allem diese Umgebungen sorgen mit liebevoll gepixelten Wandtexturen für sakrale Stimmung.

Auch die Fans von biblischem Humor haben die Entwickler nicht vergessen. Beispielsweise wirbt ein Filmplakat für die vier apokalyptischen Reiter – die allerdings in wilder Rockermontur abgebildet sind. Oft gibt's Anspielungen auf den Poeten John Milton und dessen Werk **Paradise Lost**; die Story von **Requiem** hat einige Elemente des Literatur-Klassikers übernommen.

Klare Ziele

Wie sich im Spielverlauf herausstellt, steht die Menschheit vor dem nächsten Schritt in der Evolution. Die Erdlinge wollen ihren Lebensraum erweitern und schießen ein gewaltiges Kolonisten-Raumschiff in den Orbit. Nur wenige Stunden noch, dann zieht die mächtige Konstruktion endgültig in die Tiefen des Alls – aber statt hoffnungsvoller Siedler sind Ex-Engel mit finsteren Plänen an Bord. Die Handlung von **Requiem** ist vollständig linear aufgebaut, die Story wurde in kleine Häppchen zerlegt. Sie haben stets ein klares Ziel vor Augen. Beispielsweise sollen Sie anfangs eine Rebellenkneipe in New Damaskus finden, dann eine entführte Partisanin befreien und der siechen Dame anschließend neuen Lebenssaft aus der örtlichen Blutbank besorgen. Per Tastendruck sprechen Sie Personen an, die Gespräche laufen dann automatisch ab. Manche Partner plaudern nur mit Ihnen, wenn Sie keine Waffe in der Hand halten. Gele-



Im Spielverlauf geraten bissige Höllenhunde bis in die Erdenkanalisation.


Massengefecht gegen einen Soldatentrupp.

gentlich müssen Sie Puzzles lösen. Sei es, daß Sie einen entfernten Aufzug nur rechtzeitig erwischen, wenn Sie auf schnellstem Weg dorthin rennen, oder daß Sie Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigen müssen, damit sich das nächste Tor öffnet.

Teuflische Gegner

In der ersten Hälfte von **Requiem** bekämpfen Sie auf Seiten einer Rebellentruppe dick gepanzerte Soldaten und schwere Elitekrieger. Später gesellen sich Höllenhunde und Zombies dazu. Gegen Ende machen Ihnen Roboter das Leben schwer. Besonders schlau stellen sich die Feindesscharen nicht an, die KI ist der von Programmen wie **Unreal** oder **Half-Life** klar unterlegen. Keiner der Gegner sucht Deckung oder flüchtet, die meisten bewegen sich sogar kaum. Um trotzdem interessante Kämpfe zu bieten, haben die Entwickler tief in die Trickkiste vergangener 3D-Zeiten gegriffen. **Requiem** setzt auf Massenschlachten, in denen Sie es mit bis zu einem Dutzend Kontrahenten gleichzeitig zu tun haben. An bestimmten Stellen hetzt das Spiel sogar ständig neue Gegner auf Sie. Außerdem tauchen in gerade nicht einsehbaren Winkeln oft völlig unerwartet neue Feinde auf – was zwar für Überraschungen sorgt, manchmal aber auch schlicht unfair ist.



In wunderschönen Höllenszenarios werden Sie immer wieder in gnadenlose Duelle mit animierten Ex-Engeln verwickelt.

Himmlische Kräfte

Um den gottlosen Feindesscharen ordentlich Feuer unterm Hintern zu machen, stattet der oberste Chef Sie mit magischen Fähigkeiten aus. Folgerichtig lernen Sie nach und nach 21 verschiedene Zauber und verschießen per Mausklick Blitz- oder Energiestrahlen aus der Engelsfaust. Besonders hartnäckige Gegner lassen Sie – ausreichend Mana vorausgesetzt – zu Salz erstarren oder hetzen ihnen einen Insektenschwarm auf den Hals. Andere schalten Sie mit einer gewaltigen Explosion aus. Sie verpassen sich himmlische Schutzschilde oder enteilen mit einem kräftigen Flügelschlag in die Höhe.

Ein paar ungewöhnliche Sprüche sorgen für taktische Tiefe. Beispielsweise verlangsamen Sie kurzfristig den Lauf der Zeit. Nur Sie selbst ticken im Normaltakt und bringen sich vor besonders großen Monstermassen fix in

Martin Deppe

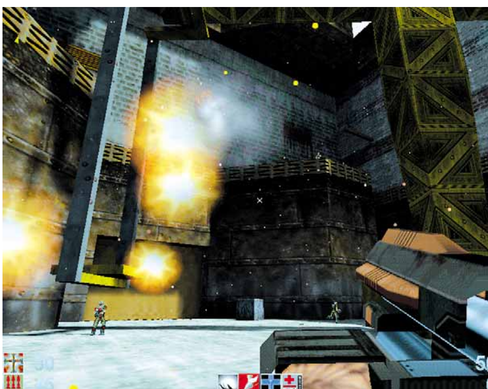


Ich will Tanzbars!

Und wenn Peter die Höllen-Levels noch so toll findet: Mir gefallen sie überhaupt nicht. Ich will realistische Schauplätze wie Kinos, Videotheken oder Tanzbars, und keine Klotzgrafik wie in Requiems Endzeit-Städten. Genauso realistisch sollen die Gegner kämpfen – wer bleibt schon im Geschoßhagel stehen, wenn drei Schritte weiter die sichere Deckung wartet? Dabei kann ich nicht mal auf zünftige Multiplayer-Gefechte ausweichen, denn deren Levels – siehe oben.

Macht contra Magie

Natürlich haben es neue 3D-Actiontitel gegen die Hämmer Half-Life und Unreal schwer, und seit Jedi Knights Macht-Zaubereien sind magische Kämpfe ebenfalls kaum zu verbessern; Requiem bietet immerhin einige sehr ungewöhnliche Zauber à la zerbröselnden Salzsäulen.
Für wilde Massenballereien reicht das Höllenspektakel allemal, und die tolle Story fährt viele Pluspunkte ein.


Der Kran trägt Sie nach oben auf den weiteren Weg.



In einer 3D-Zwischensequenz sehen Sie Malachi.

Peter Steinlechner



Viel Licht

Angehende Himmelsboten schnallen schon mal die Federn auf den Rücken: Mit Requiem liefert 3DO einen sehr ordentlichen Einstand ins Action-Genre ab. Besonders gut gelungen sind den Entwicklern die Engelskräfte, die für deutlich mehr Abwechslung und Spieltiefe sorgen als manch ausgefeiltes Waffenarsenal. Kombiniert mit den aufwendigen Massenkämpfen (endlich mal wieder) geht in dem jenseitigen Baller-spektakel gut die Post ab. Ein dicker Pluspunkt ist die Story. Die kann sogar mit der aus Half-Life mithalten, wenn die Handlung dort auch viel cleverer erzählt wird.

...und etwas Schatten

Sehr gemischte Gefühle hinterläßt die Grafik. Stellenweise sieht Requiem großartig aus, besonders die Texturen in »jenseitigen« Umgebungen sind umwerfend. Dafür hätte ich einige Orte auf der Erde ohne Erklärung gar nicht erkannt – ein Krankenhaus besteht doch nicht nur aus farblosen Betonklötzen! Ähnlich zwiespältig wirken die Gegner. Die sind fein animiert, aber langfristig viel zu eintönig. Erstaunlich gut ist dagegen der Spagat zwischen Hölle und Erden-Stadt gelungen. Obwohl ich mehr unterschiedliche Örtlichkeiten durchstreife als beim abendlichen TV-Zapping, wirkt das Programm von vorne bis hinten wie aus einem Guß. Alles in allem: Requiem sorgt für frischen Wind im Genre und für eine Menge Spielspaß – ein echtes Highlight ist es nicht.



Salzsäule: Der Blechkrieger zerbröselt zu leckerer Speisewürze.

Sicherheit. Vor potentiellen Gefahrenstellen verlassen Sie vorübergehend Ihre Polygonhülle und spähen als unsichtbare Seele aus, ob hinter der nächsten Ecke Gegner lauern. Leider hält das konventionelle Waffenarsenal mit den himmlischen Fertigkeiten nicht mit. Die gerade mal sieben Schießprügel – von der Laserkanone über das Scharfschützen-Gewehr bis zum gewöhnlichen Raketenwerfer – verführen keinen abgebrühten Action-Haudegen zu Dankesgebeten.

Diesseitige Technik

Requiem basiert auf einer nagelneuen 3D-Engine direkt vom Hersteller 3DO. Das Programm läuft deutlich flotter als aktuelle Konkurrenzprogramme, zeigt allerdings weniger spektakuläre Spezialeffekte. Insbesondere die Lichtspiele überzeugen nicht recht. So klebt auf Straßenlaternen nur eine fade gelbe Textur – kein Vergleich mit den hell strahlenden Lampen aus **Unreal**. Im Multiplayer-Modus wird wahlweise Deathmatch oder Team-Deathmatch gespielt. Dabei haben Sie die Wahl zwischen 20 verschiedenen Figuren mit sehr schönen Texturen. Wahlweise spielen Sie als Engel, Unhold oder böse Frau. Sieben ordentlich designte, aber arg trist angemalte Levels spendieren die Entwickler. **Requiem** hat keinen Leveleditor, allerdings will 3DO bald neue Karten per Internet nachschieben. Das Programm erscheint hierzulande in der unveränderten US-Version. Die Sprache ist gut verständlich, Untertitel lassen sich einblenden. Ein deutsches Handbuch liegt bei. PS



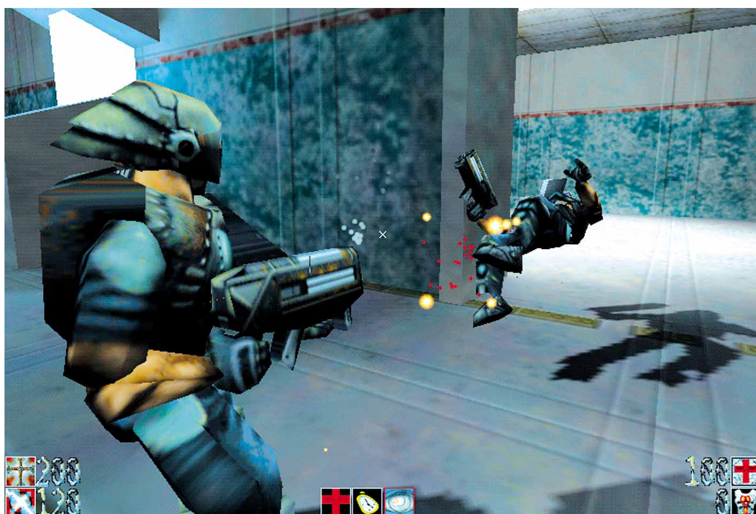
Perfekte und aufwendige Texturen schmücken diese heiß umkämpfte alte Kapelle.



Per Raketenwerfer greifen Sie einen Metallkrieger auf der Raumstation an.



Das Magie-Menü: Ein Tastendruck ruft es auf, ein Mausklick wählt den gewünschten Spruch.



Dank Überreden-Magie kämpft einer der Soldaten vorübergehend auf Ihrer Seite.

Requiem: Avenging Angel

Genre:	3D-Action	Hersteller:	3DO
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend



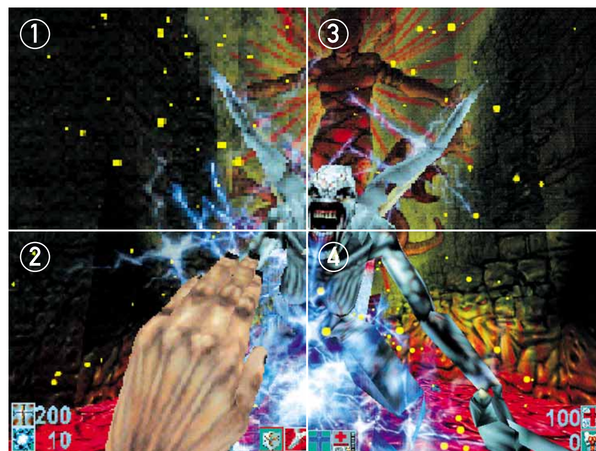
3D-Action mit originellem Szenario.

Technik-Check: Requiem

Die wichtigsten Fakten zu Hardware und Technik im Überblick.

Gegen die Technik von Unreal oder Quake 2 ist Requiem nur dritter Sieger, muß sich aber nicht verstecken. Auf der Habenseite verbucht das Programm teils atemberaubend schöne Wandtexturen. Etwas mehr hätten wir uns bei den Lichteffekten gewünscht. Straßenlaternen etwa haben die Entwickler lediglich eine gelbe Textur aufgepappt – kein Vergleich zu den grellbunt strahlenden Lampen in Unreal.

Vorbildlich ist der Hardware-Support: Das Programm unterstützt Direct3D, die Glide-Schnittstelle sorgt für 3Dfx-Spielspaß, und auch im Software-Modus läßt sich der Himmel retten – dieser Modus lief in unserer Testversion allerdings noch nicht. PS



Grafik-Check: (1) Die niedrigste Auflösung 320 mal 240, (2) 512 mal 385, (3) 640 mal 480 und schließlich (4) 1024 mal 768.

Die Performance-Tabelle

	Rage Pro	Voodoo 1	PowerVR	Riva 128	Mat. G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P166 MMX; AMD K6/200 320x240	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar
512x384	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar
640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar
P233 MMX; AMD K6/300 320x240	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	flüssig, aber quasi unspielbar	gut spielbar
640x480	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	unspielbar langsam	nicht möglich	unspielbar langsam	mit Einschränkungen spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/233; Celeron 300; AMD K6-2/300 512x384	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
640x480	gut spielbar	gut spielbar	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
800x600	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
PII/400 800x600	gut spielbar	nicht möglich	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar
1024x768	mit Einschränkungen spielbar	nicht möglich	mit Einschränkungen spielbar	gut spielbar	gut spielbar	gut spielbar	nur im SLI-Modus möglich	gut spielbar

Legende
- ● nicht möglich
- ● flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt
- ● unspielbar langsam
- ● mit Einschränkungen spielbar
- ● gut spielbar
- ● nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Requiem unterstützt 3D-Karten per Direct3D, Voodoo-Chips laufen über Glide. Das Programm hat einen Software-Modus, der in unserer (sonst fertigen) Testversion allerdings noch nicht funktionierte.

LANDSCHAFT: Sie kämpfen überwiegend in engen Gängen und Tunnels, wirklich große Gebiete kennt das Programm nicht. Die Umgebung ist vollständig dreidimensional.

FIGUREN: Die Polygon-Gegner sind detailliert und gut animiert, allerdings fehlt es an Abwechslung. Einzelne Körperteile werden getrennt verwaltet, was aber nur selten eine Rolle spielt. Jede Figur wirft schön dargestellte Schatten, allerdings nicht dynamisch berechnet.

SOUND: Sprachausgabe in den Zwischensequenzen, gelegentlich spricht die Hauptfigur kurze Sätze; ordentliche Waffengeräusche; gute Hintergrundmusik.

TEXTUREN: In kleineren Räumen teilweise extrem detailliert und sehr aufwendig. Ansonsten etwas blaß.

SPEZIALEFFEKTE: Requiem bietet gute 3D-Explosionen. Die wirken eher schmutzig als grellbunt. Feuer oder Detonationen leuchten die Umgebung nur teilweise aus.

CUTSCENES: Sehr kurze, aber stimmungsvolle Zwischensequenzen in der 3D-Engine und als Video.

STEUERUNG: Frei konfigurierbar, folgt üblichen 3D-Actionstandards. Durchdachtes Menü für Spezialkräfte.

Freeman gegen Roboter

Half-Life

Deutsche Version



Das 3D-Actionspiel überzeugt mit toller Story und Atmosphäre – beides will die deutsche Version bewahren.

Den größten Kampf hat Gordon Freeman verloren: Die amerikanische Originalversion von **Half-Life** wurde Ende Dezember '98 auf den Index gesetzt. Publisher Sierra, auf diese Weise von rapide sinkenden Verkaufszahlen des weltweiten Mega-Sellers bedroht, schiebt jetzt eine Version mit übersetzten Sprachsamples und optischen Änderungen bei den Gegnern nach. Die deutsche Synchronisation kann insgesamt überzeugen, besonders Wissenschaftler und Wachen klingen fast wie in der US-Variante. Lediglich die Frauenstimme im Intro mußte einem albern wirkenden Männer-Bariton weichen.



Zivilisten sterben nicht, sondern kauern entmutigt am Boden.



Emotionslos und kühl wirken die feindlichen Blechsoldaten.

Klirrendes Blech

Im deutschen **Half-Life** tritt Antiheld Gordon Freeman nicht gegen Soldaten, sondern gegen Roboter an. Die haben optisch nichts mit menschlichen Vorbildern gemein. Statt einem Paar Augen glüht eine einsame Diode im verspiegelten Gesicht. An der ausgeklügelten KI der Metall-Marines hat sich natürlich nichts geändert. Die Jungs stellen sich insgesamt sehr geschickt an: Sie gehen in Deckung und brüllen sich mit klirrender Blecheimer-Stimme Befehle zu. Trotzdem wirkt die Handlung noch nachvollziehbar – Motto: Die Army schickt frisch entwickelte, besonders effektive Stahlkrieger-Prototypen.

Geknickte Wachen

Die restlichen Änderungen stecken vor allem in Details. Wissenschaftler oder Stationswachen können nicht sterben, sondern gehen bei Beschuß in die Hocke und wackeln mitleidheischend mit dem Kopf. Gelegentlich macht Ihnen dieses Verhalten das Leben leichter, etwa wenn Selbstschußanlagen einen sitzenden Forscher unaufhörlich beharken und Sie den Apparat in aller Ruhe zerstören können.

Die deutsche Version von **Half-Life** funktioniert auch in internationalen Online-Partien problemlos; dort bekommen Sie dann ebenfalls Roboter vor die Flinte. PS

Peter Steinlechner



Gut übersetzt, aber...

Es gibt Momente, da möchte ich es am liebsten den Sicherheitsleuten im deutschen Half-Life gleichtun, mich auf den Boden setzen und traurig den Kopf schütteln. Beispielsweise, wenn ich mir die Stimme im vermurksten Intro anhöre oder mich über das seltsame Verhalten angeschossener Wissenschaftler wundere.

Sieht man davon mal ab: Sierra liefert alles in allem saubere Übersetzungs-Arbeit. Ausrutscher bei der Sprachausgabe sind glücklicherweise die Ausnahme, und auch die Roboter kann ich gerade noch akzeptieren. Sie sind schick designt, und obwohl die Story durch die Metallsoldaten steriler wirkt, bleibt das Geschehen glaubwürdig. Half-Life ist ein unverwüstlich geniales Spiel, das auch in der deutschen Version nichts von seinen Qualitäten einbüßt.

Half-Life (Deutsch)

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Valve
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte

Spieler: Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MByte, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MByte, 4x CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Das immer noch genialste 3D-Actionspiel.

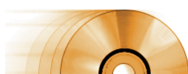
Ein Käfig voller Knarren

Rollcage



Schwerkraft? Egal. Hindernisse? Einfach durch.

Nur eines kann Ihren rotierenden Flitzer stoppen: die Rakete des Gegners.



Auf CD: spielbare Demo

Das Rennspiel **Rollcage** will sich im dichten Feld der Action-Rasereien durch besonders abgefahrene Flitzer von der Konkurrenz absetzen. Ob an Wänden, Tunneldecken oder in Steilkurven: Die Phantasievehikel von **Rollcage** trotzen der Schwerkraft und bahnen sich überall ihren Weg. Selbst wenn er auf dem Rücken liegt, können Sie Ihren Rennkäfig noch steuern. Hindernisse wie Bäume oder sogar Häuser räumen Sie einfach per Rammstoß aus der Bahn.



Während unser Käfig in einen Schutzschild gehüllt ist, fängt der Wagen vor uns eine Rakete.

Schickes Feuerwerk

Sollte eine Barriere mal hartnäckig bleiben, können Sie eine der zahlreichen Extrawaffen einsetzen, die auf der Strecke verteilt sind. Natürlich lassen sich die Schießeisen auch prima gegen Konkurrenten verwenden, was besonders in Mehrspielerpartien Laune macht. So schicken Sie dem Führenden eine Cruise Missile auf den Hals, schützen Ihr Fahrzeug per Energieschild oder zünden einen Nitrobooster. Die grafischen Effekte sind dabei durchweg gelungen. Farbenfrohe Explosionen füllen oft den ganzen Bildschirm. Wenn Sie mal keine Waffe bereit haben, hilft auch ein beherzter Schlenker zur Seite, um einen Gegner aus der Bahn zu werfen. Die Computeropponenten fahren angenehm fair.

Geheimstrecken zum Sieg

In Sachen Spielmodi hat **Rollcage** zwar nichts Neues zu bieten, es finden sich aber alle gängigen Optionen wie Zeitfahren, Einzelrennen oder Training. Kernstück des Spiels ist die Rennliga, in der Sie drei Serien mit jeweils drei oder vier Strecken durchfahren. Um aufzusteigen, müssen Sie in der Gesamtwertung den ersten Platz erreichen; wenn Sie jedes Rennen in der Poleposition abschließen, winken schnellere Autos oder Geheimkurse. Wer alle Ligen gewonnen hat, darf sich im (deutlich schwereren) Profi-Modus noch einmal an denselben Rennstrecken versuchen. RS



Mit dem Saugstrahler beamen wir einen Konkurrenten auf den letzten Platz.

Rüdiger Steidle



Tolle Idee nicht genutzt

Eigentlich eine prima Sache: Statt auf der Spur zu kleben, vollführt mein Rollkäfig die tollsten Kapriolen. Leider ist zum einen das Streckendesign zu konventionell, zum andern geraten die Rollcage-Wagen regelmäßig aus der Bahn. Wie ein Marmeladenbrot grundsätzlich mit der bestrichenen Seite auf den Boden fällt, kommen sie nach einem waghalsigen Manöver immer entgegengesetzt zur Fahrtrichtung auf. Wenn ich gewinnen will, darf ich also die spezielle Fähigkeit der Vehikel gar nicht ausnutzen.

Verstehen Sie mich nicht falsch: Rollcage ist ein gutes Actionrennspiel. Die Hatz nach der Poleposition macht dank des tollen Geschwindigkeitsgefühls und der Extrawaffen reichlich Spaß. Nur hätte Psygnosis aus der Idee mehr herausholen können.

Rollcage

Genre: Action-Rennspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 60 bis 180 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (1 PC), bis sechs (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 16fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Action-Rennspiel mit Überroll-Lizenz.

Strategie

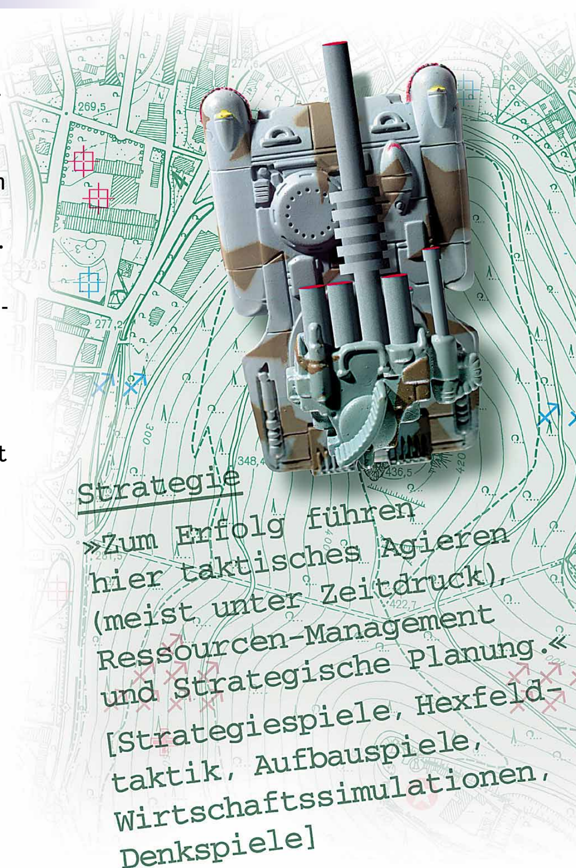
Jörg Langer



Syndikat verjagt Gangster

Diesen Monat ist in meinem Lieblingsgenre die neue Heiterkeit ausgebrochen: Weder **Pizza Syndicate** noch **Rollercoaster Tycoon** setzen auf Erobern oder Kämpfen. Beide sind ebenso humorig wie friedlich. Und beide machen großen Spaß. Gerade bei **Pizza Syndicate** stimmt in Sachen Motivation fast alles – ungewohnt für eine Wirtschaftssimulation.

Das vergleichbare **Gangsters** zeigt Ihnen bei einem Überfall nur die Bank von außen. In **Pizza-Syndicate** schleichen Sie sich an den Wachen vorbei oder schießen sich den Weg frei. Während **Gangsters** mit monotonen Routine-Aufgaben nervt, sorgt der deutsche Konkurrent dank Minispielen, Pizzabacken und Restaurant-Ausstatten für Abwechslung. Bei **Gangsters** hat die Iso-Grafik kaum Nutzwert, zumal die Woche im voraus verplant wird. Bei **Pizza Syndicate** halten Sie ständig gespannt nach Kunden Ausschau und können jederzeit Ihre Gang umdirigieren. Raten Sie mal, welches Spiel ich nicht mehr anfasse, und welches ich Ihnen wärmstens empfehle...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	89%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
9	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	–	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
11	Incubation	Taktik	11/97	87%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
15	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	85%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	NEU	83%
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
25	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	NEU	79%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Kann denn Pizza Sünde sein?

Pizza Syndicate



Fastfood und finstere Machenschaften: Erleben Sie selbst, daß Management und Mafia mehr als nur der gleiche Anfangsbuchstabe miteinander verbindet.

Pizza und das organisierte Verbrechen gehören zusammen wie Managerprogramme und Software 2000. Pizza Syndicate vereinigt all diese Zutaten. Möblieren Sie Ihre Ladenlokale, stellen Sie genügend Personal ein, belegen Sie die Pizzas, und überfallen Sie nebenbei noch Banken. Als angehender Teigfladen-Tycoon und Möchtegern-Mafioso führen Sie Ihre Fastfood-Kette gnadenlos an die Marktspitze – dabei ist Ihnen jedes Mittel recht.

Pizza Global

Jung, dynamisch und mit einem Kleinkredit von der Ortssparkasse ausgestattet, beginnen Sie Ihre Karriere als Pizza-Magnat. 20 über den Globus verstreute Großstädte bieten dazu ausreichend Gelegenheit. Egal ob New York, Rio oder Tokio, in jeder Stadt warten, stellvertretend für Millionen, 100 pizzahungrige Pixel-Einwohner, um bei Ihnen oder einem Ihrer fünf Konkurrenten essen zu gehen. Zunächst suchen Sie sich ein zentral gelegenes Ladenlokal. Die Leute brauchen auf dem Weg zur Arbeit, Schule oder Uni irgendwann Nahrung. Wenn Sie in den Einzugsbereich eines Ihrer Restaurants geraten, schauen sie höchstwahrscheinlich bei Ihnen vorbei und lassen die Kasse kräftig klingeln.

Techno und Trance

Ohne Ambiente nützt Ihnen aber auch die beste Lage nichts. Aus rund 200 Einrichtungsgegenständen verschiedener Qualitätsstufen richten Sie Ihre Pizzerias ein. Per Maus plazieren Sie ein paar Tische und Stühle und setzen einen Backofen in die Küche. Zur Steigerung der Attraktivität kaufen Sie Spielautomaten, Billardtische oder eine Jukebox. Womit die Musiktruhe Ihre Kunden beschallt, bestimmen Sie selbst. Denn Ihre Kundschaft teilt sich in sieben Zielgruppen, deren Lauschgenuß stark voneinander abweicht. Kids stehen auf Techno, Studenten schwelgen in meditativen Klängen, und Rentner lassen sich gern den Marsch blasen. Auch im Eßverhalten weichen die Gruppen gehörig



Das passende Ambiente, hier Marmorsäulen und ein Billardtisch, lockt zahlungskräftige Kunden ins Lokal.





Nicht allen Gästen mundet die Mik-Pizza.


Angestellte sollten Sie mit einer Mischung aus Lob, Tadel und Gehaltserhöhungen stets motiviert halten.


Mit Ihrer Gang erledigen Sie gefährliche, aber gewinnbringende Aufträge für die örtliche Unterwelt.

voneinander ab. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen wollen, fangen Sie mit allseits beliebten Standardpizzas an. Dazu bauen Sie vorgegebene Rezepte möglichst originalgetreu nach. Allerdings kennt die Konkurrenz ebenfalls die 08/15-Beläge. Um sich abzuheben, müssen Sie raffinierte Eigenkreationen erstellen. 80 Zutaten, von der Knoblauchknolle über Salami bis hin zur Gourmet-Ameise, bieten ein weites Feld zum Experimentieren. Den Erfolg können Sie nach Zielgruppen sortiert auf einer Skala von 1 bis 100 sofort ablesen.



Die dunkle Seite der Macht

Durch Werbung in Zeitung, Fernsehen und Kino steigern Sie die Popularität und damit den Einzugsbereich Ihrer Pizzerias. Was aber tun, wenn das alles nichts nützt? Dann treten Sie einfach einem Verbrecher-Syndikat bei. Fortan können Sie Ihren Konkurrenten Leckereien wie verschimmelten Käse, Abführmittel, Küchenschaben und Ratten unterjubeln. Sobald das große Krabbeln beginnt und die ersten Kunden darmverstimmt den Laden verlassen, ist der Zeitpunkt gekommen, um Gesundheitsamt und Presse zu alarmieren. Doch die Freude über Strafanzeigen und schlechte Publicity währt nur so lange, wie Schwarzgeld in der Kasse ist. Droht dieser Strom zu versiegen, müssen Sie entweder zum ungünstigen Kurs ehrlich verdientes Geld transferieren, oder aber kleine Aufträge bei der lokalen Unterwelt annehmen.

Im Strudel des Verbrechens

Anfags werden Ihnen und Ihren fünf Gangmitgliedern nur relativ harmlose Kurierdienste angeboten. Dazu dirigieren Sie auf einer Stadtkarte ein Auto zu einem vorgegebenen Punkt. Überall lauern Streifenwagen, die sich

Mick Schnelle



Festmahl für Fast-food-Fans

Mann, steckt da viel drin! Selbst nach einigen Tagen entdecke ich immer noch neue Möglichkeiten, um mein selbstgestricktes Pizza-Imperium effektiver zu gestalten. Seien es die Geldwäsche oder die zahllosen Info-Optionen: Das Feintuning ist bei Pizza Syndicate schon Programm. Doch anders als in vielen anderen staubtrockenen Selbstzweck-Managern artet es nie in Arbeit aus. Ich hatte eine Menge Freude, dabei zuzusehen, wie eine neue Schandtat die Kunden aus dem gegnerischen Geschäft ekelt oder ein optimierter Dienstplan den Menschenstrom magisch in meine Pizzeria leitet.

Kriminelle Grafik

Das Salz auf der Syndikats-Pizza ist das Zusammenspiel zwischen legalen und illegalen Mitteln. Man darf keine Seite vernachlässigen, will man nicht urplötzlich randalierende Punker im eigenen Laden vorfinden. Die »kriminellen« Zwischenspielchen sind eine nette Zugabe – etwas, das Eidos' Gangsters gutgetan hätte. Nur die Grafik steht im Kontrast zum Spielspaß. Vor allem die Animationen kann man getrost als greulich bezeichnen. Wenn Sie nicht nur mit den Augen essen, sollte Sie das nicht davon abhalten, ins zwielichtige Teigwarengeschäft einzusteigen.

Kleine Kundenkunde für angehende Pizza-Bäcker

Kids
Wollen billige, symmetrisch belegte Pizzas mit Standardzutaten. Dazu bevorzugen sie Technomusik.



Yuppies
Futtern auch extravagante Pizzas. Eine moderne Einrichtung und Jazz machen sie zu Dauerkunden.



Teens
Essen fast alles. Das Teigrad muß nur richtig ordentlich belegt sein. Hören beim Essen gern Rockmusik.



Bonzen
Erwarten einen symmetrischen Belag und gehobene Qualität. Im Edelambiente lieben sie Klassik.



Prolls
Fordern einfachen, gut belegten Hefeteig. Schlagermusik und ein rustikales Ambiente machen sie froh.



Rentner
Mögen gut portionierte Pizzas mit Marschmusik. Rollstuhlfahrern dürfen keine Stühle im Weg stehen.



Jörg Langer



Pizza de Luxe

Pizza Syndicate gefällt mir schon allein wegen der spaßigen Zusammenstellung immer neuer Rezepte – unser örtlicher (und oft genutzter) Call-a-Pizza-Service sieht da alt aus. Mittlerweile ist meine Maden-Schinken-Kreation redaktionsweit berüchtigt. Aber auch das restliche Spielkonzept ist fordernd, ohne in Fitzelfummelei auszuarten. Das entfernt ähnliche, aber viel zu dröge Gangsters könnte sich hier eine Scheibe abschneiden.

Einzig die Zwischenspielchen sind mir ein wenig zu simpel gestrickt, und die »typisch deutsche« Grafik könnte weniger bunt sein. Das hält mich aber nicht davon ab, auch das nächste Wochenende wieder an neuen Rezepten zu basteln. Irgendwie müssen doch Speckstreifen und Ameisen miteinander harmonieren...

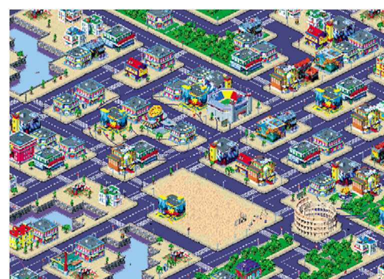
nur zu gern an Ihre Reifen heften. Kommt Ihnen die grüne Minna zu nah, ist die Aktion gescheitert. Bei Erfolg sammeln Sie Ruhm, der Ihnen gefährlichere Missionen eröffnet. Ein Banküberfall lohnt sich erst dann, wenn Sie Ihre Jungs mit teueren Waffen ausgerüstet haben. In Echtzeit dirigieren Sie jeden Ganoven einzeln ins Bankgebäude, immer darauf bedacht, nicht von den Wachen entdeckt zu werden. Werden Sie doch erwischt, schicken Sie die Jungs mit Knüppeln, MPs und Panzerfäusten in den Kampf. Danach müssen Sie die Ganoven nur noch an die richtigen Schalter manövrieren und alarmgebende Lichtschranken deaktivieren. Sobald Sie wissen, wann eine Konkurrenz-Pizzeria geschlossen ist, dürfen Sie einen Einbruch organisieren. Wie beim Banküberfall dringen Sie mit der Gang in den Laden ein, packen wertvolles Mobiliar in einen Lkw oder demolieren das Inventar. Im Hintergrund tickt gnadenlos die Uhr: Bei Überschreitung des großzügigen Zeitlimits drohen dicke Geldstrafen.

König Kunde

Während Sie sich um Ihre legalen und illegalen Aktivitäten kümmern, läuft das Spiel stetig weiter. Die Kunden kommen und gehen rund um die Uhr, warten auf flotte Bedienung und essen Ihre Teigscheiben. Über eine ganze Masse von Stimmungs-Icons teilen sie ihre Meinung mit. Dadurch sehen Sie schnell, ob der Kundschaft die Speisekarte reichhaltig genug war oder wie ihr die Musikuntermalung und das Ambiente gefallen haben. Zahlreiche Statistiken geben Ihnen Auskunft über das Eßverhalten jeder Zielgruppe. Oft lohnt sich ein Blick auf die Nachbargebäude wie Kinos, Fußballstadien oder Kaufhäuser. Dadurch erhalten Sie eine detaillierte Aufstellung, wer sich wann in dem betreffenden Gebäude befindet. Wenn Ihnen die zahlreichen Möglichkeiten der Einflußnahme zuviel werden, können Sie für jeden einzelnen Bereich praktischerweise einen digitalen Assistenten zuschalten, der Ihnen gerne lästige Aufgaben wie die Möblierung einer Pizzeria oder die Personalverwaltung abnimmt. MIC







Drei Zoomstufen helfen Ihnen dabei, den Einzugsbereich (durch Kreise dargestellt) Ihrer Läden stets im Auge zu behalten.



In der Nähe von Hotels und Attraktionen wie der Freiheitsstatue halten sich gern Touristen auf.



Bei diesem Banküberfall (eines der Zwischenspiele) macht sich die Panzerfaust bezahlt.

Pizza Syndicate

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 140 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	nicht vorhanden

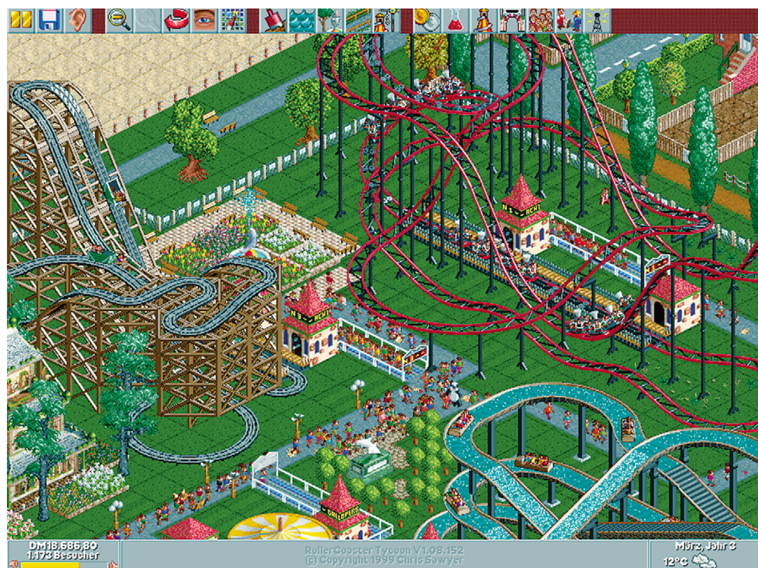


Originelle Wirtschaftssim. mit Taktik-Touch.

Jede Menge Rummel

Rollercoaster Tycoon

Fürs Vergnügen muß man immer zahlen. Oder man eröffnet selbst eine attraktive Großkirmes mit allen Schikanen und wird binnen weniger Stunden zum millionenschweren Kirmes-König.

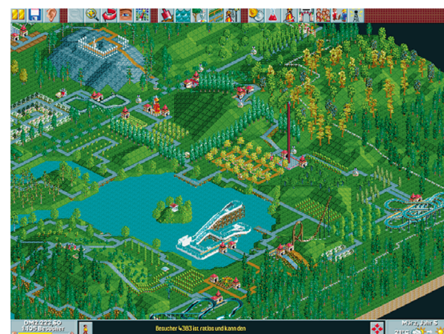


Besonders spektakuläre Achterbahnen sind die größten Publikumsmagneten.

Zuerst beißt man sich die Zähne an gebrannten Mandeln aus, dann liegen Bockwurst und Co. schwer im Magen – sei´s drum, denn nun lockt die Todes-Achterbahn. Jetzt können Sie den Amüsierdrang anderer in klingende Münze umsetzen. Verwandeln Sie Einöden in blühende Rummel-Landschaften, und nutzen Sie rasante Fahrgeschäfte zur Kapitalmaximierung. Mit Microproses Rollercoaster Tycoon können Sie zeigen, daß nicht nur Disneys Micky mit florierenden Themenparks jede Menge Mäuse macht.

Schnelles Geld

Alles beginnt mit Ihrer ersten Achterbahn. Ein Mausklick ins richtige Menü präsentiert Ihnen ein vorgefertigtes Modell aus Holz, das Sie an passender Stelle auf den Acker setzen. Nun stellen Sie ein paar Hilfskräfte zum Rasenmähen und Müllaufsammeln ein, einen Techniker, der für flinke Wartung sorgt, und legen einen Trampelpfad zum Eingang. Dann wackeln auch schon die ersten Besucher an, die Sie gleich am Eingang kräftig zur Kasse bitten. Das erste verdiente Geld hält Sie nicht davon ab, den Vergnügungssüchtigen bei der Achterbahn noch mehr Geld aus der Tasche zu luchsen und auf dem Weg dorthin einen Burger-Stand und eine Fritenbude mit dem Preisniveau einer Nobeldisko zu plazieren. Sodann lehnen Sie sich zurück und gucken dem Anstieg der Besucherzahlen zu, hören die Privatschatulle klingeln und erfreuen sich an der niedlichen Sprite-Wuselei auf dem Bildschirm.



Attraktive Landschaften ziehen Besucher an.

Triumph der Technik

Geld allein macht auch diesmal nicht glücklich. Denn um das nächste Szenario spielen zu dürfen, müssen Sie nicht nur eine bestimmte Besucherzahl in den Park locken. Die Meinung des Publikums bestimmt das Rating – und das muß binnen zwei-

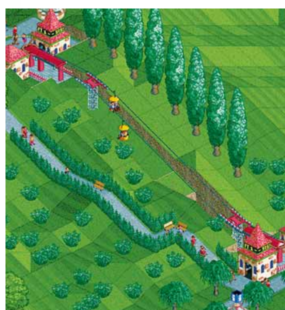
Jörg Langer



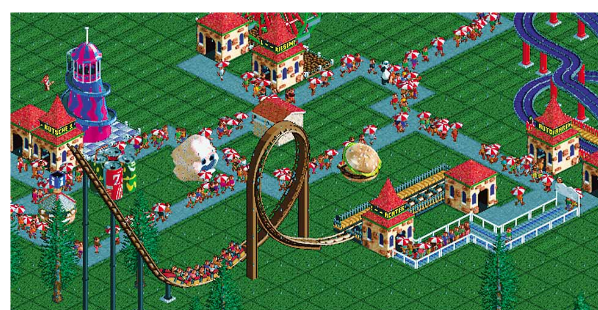
Locker und leicht

Gut geklaut ist halb gewonnen. Als altem Theme-Park-Fan macht mir auch das Plagiat Rollercoaster Tycoon Spaß. Ich finde es spannend, mich von meinen Forschern immer wieder mit neuen Attraktionen überraschen zu lassen.

Okay, die Steuerung, vor allem beim Achterbahn-Basteln, hat ihre Macken – eine haarsträubende Idee, nicht die Felder, sondern ihre vier Ecken anheben zu müssen! Aber da ich einmal gelungene Designs abspeichern und in neuen Parks wiederverwenden darf, kann ich damit leben. Die flotte Kombination von Menschen, Moneten und Attraktionen kommt mir als unterhaltsame Erholungspause gerade recht - zwischen zwei Alpha-Centauri-Partien...



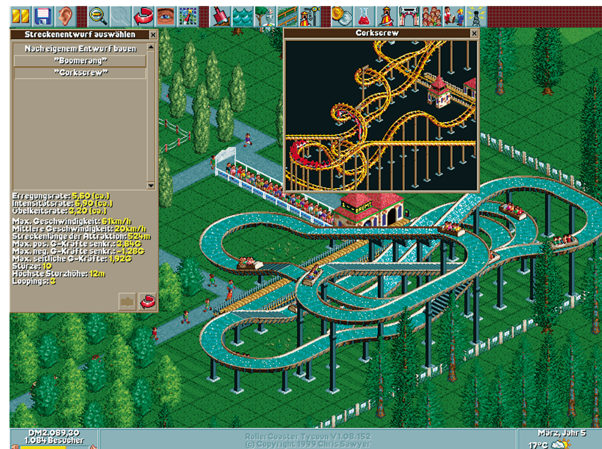
Seilbahnbau ist sehr fummelig.



Gegen Besucherflaute bei Niederschlägen helfen Regenschirme.



Auf Knopfdruck erfahren Sie die Stimmungslage der Besucher.



Ihre emsigen Forscher entwickeln ständig neue Fahrgeschäfte.

er Spieljahre einen vorgegebenen Level erreicht haben. Also errichten Sie Kleinkarussels, rotierende Kraken, Schiffschaukeln und bunt bemalte Rutschen, die Ihre Besucher geschickt verteilt zu den Großattraktionen führen. Im Lauf der Zeit entwickeln Ihre Forscher je nach zugestandenem Budget immer neue technische Spielereien. Hochgeschwindigkeitsbahnen, Wildwasseranlagen oder Autoscooter veredeln bald schon Ihren Park.

Mann gegen Maus

Mit dem frisch gelernten Wissen aus der ersten Spielstufe wagen Sie sich an die nächsten Szenarien, die sich vor allem durch den Landschaftstyp und bereits vorhandene Buden unterscheiden. Das Ziel bleibt jedoch stets das gleiche: Besucherzahlen und Beliebtheit entscheiden, ob Sie im Spiel weiterkommen. Irgendwann werden Ihnen die vorgegebenen Attraktionen allein nicht mehr reichen. Erschwerend kommt hinzu, daß das Terrain Ihnen einige Beschränkungen vorgibt. Ganz egal, ob Sie die Landschaft der Achterbahn oder die Bahn der Umgebung anpassen, jedesmal kämpfen Sie gegen die fummelig-vertrackte Steuerung. Die Landkarte ist in viereckige Felder aufgeteilt, deren Ecken einzeln mit der

Mick Schnelle

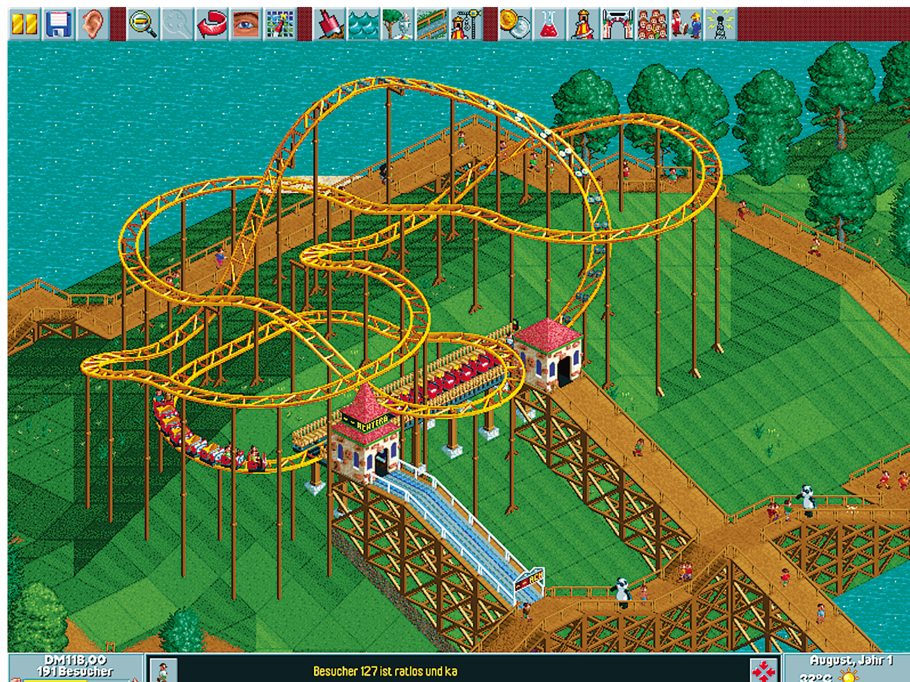


Achterbahn der Gefühle

Das kommt mir aber bekannt vor. Kein Wunder, hat sich Designer Chris Sawyer doch schamlos bei Peter Molyneux' Theme Park so ziemlich jede Idee abgeguckt. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn Spaß macht das Kirmes-Verwalten trotzdem. Stehen an allen strategisch wichtigen Stellen genug gewinnbringende Andenkenbuden? Sind die Abfahrtszeiten der Baumstämme in der Wasserrutsche optimal getimt? Lauter Dinge, die ich durch intensives Beobachten der Vorgänge im Park ohne langweiliges Zahlenstudium selbst herausfinden kann.

Steuerprobleme

Weniger schön wird es, wenn Sie selbst Attraktions-Entwürfe gestalten wollen. Hier wollte Sawyer das Rad, pardon, die Maus neu erfinden und ist dabei prompt reingefallen. So droht Ihnen der verfrühte Konkurs weniger durch unrentable Geschäfte, als eher durch permanentes (und kostenintensives) Aufbauen und Abreißen mißratener Konstruktionen. Vor allem die Seilbahn hat mich einige Nerven gekostet. Der sehr niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad kommt Einsteiger-Tycoonen entgegen – Profis werden spätestens nach zwei Wochenenden alle Szenarios in- und auswendig kennen. Da das alte Theme Park inzwischen nur noch auf wenigen PCs ordentlich läuft, ist Rollercoaster Tycoon eine echte Alternative.

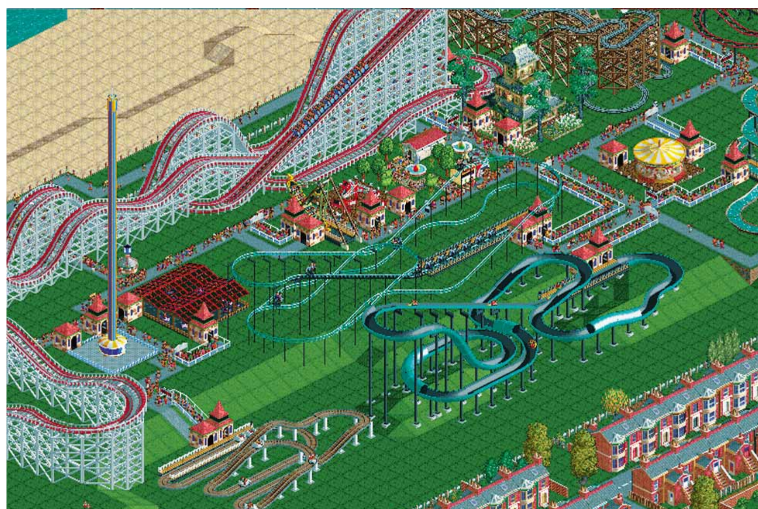


Auf zerklüftetem Gelände müssen Sie oftmals abenteuerliche Konstruktionen anlegen.

Maus angesteuert werden müssen. Als Folge davon passieren leicht Fehlklicks, die das Anheben oder Absenken des Geländes zur Tortur werden lassen. Zudem werden Bäume nicht automatisch entfernt. Erst ein Rechtsklick in einem speziellen Menü erledigt diese nervige Arbeit.

Volkes Stimme

Erheblich mehr Spaß bereitet die Kundenforschung im eigenen Park. Während Sie die Männlein beobachten, wie sie in aberwitzigen Konstruktionen vor Freude gröhlen, studieren Sie in einem Extrafenster die Stimmungslage jedes einzelnen. Wieviel Spaß hat er gerade? Fühlt er Hunger und Durst oder ist ihm der Weg zu den extra angelegten Toiletten zu weit? Dadurch machen Sie schnell aus, wann den kleinen Kerlchen eine Warteschlange zu lang wird und sie frustriert die Kirmes verlassen. Genauso komfortabel optimieren Sie die einzelnen Fahrgeschäfte. Von der Zuglänge der Achterbahnwagen bis hin zur Farbgebung der Karusselpferde können Sie detailliert alles verbessern, was der Attraktivität dient. Zudem setzen Sie Wartungszyklen, um imageschädlichen Unfällen vorzubeugen. Besonders wichtig bei großen Parks sind Infostände. Dort erfragt die Kundschaft den Weg zu Attrakionen und Ausgang. Fehlen diese Auskunftschalter, irren die Besucher umher und kaufen nichts mehr. MIC



Möglichst viele Attraktionen auf engem Raum sind der Schlüssel zum Erfolg.

Rollercoaster Tycoon

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Nette Kirmes-Verwaltung mit Bedienmankos.

Dominant Species

Bleibt stehen, wir sind eure Freunde!


Die Kreaturen von Mur bekämpfen die Invasoren von der Erde.

Auf dem fernen Planeten Mur haben sich die dort heimischen, bizarren Spezies fair miteinander arrangiert. Plötzlich tauchen jedoch merkwürdige, affenartige Invasoren vom Planeten Erde auf, und das schöne Gleichgewicht ist futsch. Sie übernehmen in **Dominant Species** die Rolle eines Mur'schen Elite-Dings, bauen Basen, befehligen Truppen und versuchen die restlichen Arten inklusive Menschen zu unterjochen. Die Grafik kommt in 3D daher, was aber weder gut aussieht noch besonders übersichtlich ist. Auf der Haben-Seite stehen dagegen die Einheitenvielfalt und das ordentliche Interface. GUN

Gunnar Lott

Doof, aber süß

Haben Sie schon mal Echtzeit-Strategie gespielt? Dann werden Sie an Dominant Species von Take 2 bis auf das knuffige Szenario nichts wirklich Neues entdecken. Obwohl das Spiel ganz gut durchdacht ist, riecht das alles doch sehr nach Low-Budget-Produktion. Der Funke springt bei den kargen Landschaften nicht über, und die Level langweilen.

Dominant Species

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, Voodoo 1

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Außer niedlichem Szenario nichts Neues.

Western Front

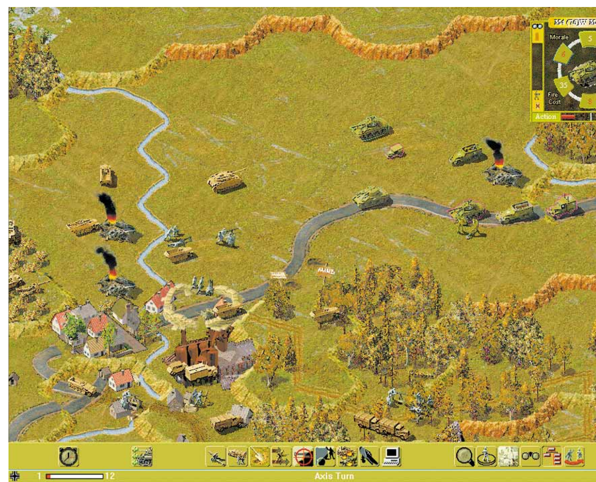
Per Mausklick durch die Ardennen.

Talonsoft schickt Sie im Nachfolger des Taktikspiels **Eastern Front** erneut auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. In **Western Front** kommandieren Sie entweder hauptsächlich Infanterie oder Panzer durch acht Kampagnen beziehungsweise 50 Szenarios. Ähnlich wie bei **Dynasty General** verschieben Sie Ihre Einheiten rundenweise auf einer Hexfeld-Karte, allerdings sind die Regeln noch ein Stück komplexer. So müssen Sie auf die Moral Ihrer Truppen ebenso achten wie auf deren Blickrichtung und die Höhe des Geländes. Auf Wunsch graben sich die Abteilungen ein, starten einen Sturmangriff oder besorgen Munitionsnachschub. RS

Rüdiger Steidle

Nur für Puristen

Die schier unerschöpfliche Optionsvielfalt von Western Front hat mich stundenlang an den Feldherrnsitz gefesselt. Das exakte Planen Zug um Zug macht erstaunlich viel Spaß. Schade allerdings, daß Talonsoft die vielen Mängel von Eastern Front, wie den zähen Spielablauf und zahlreiche Bugs, nicht ausgemerzt hat. Hardcore-Strategen werden an den hochdetaillierten Schlachten trotzdem ihre Freude haben.


Amerikanische Panzertruppen rücken hier auf ein Dörfchen vor.

Western Front

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 330 MByte

Spieler: Einer bis 16 (an einem PC, per Email, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 200 MMX	Pentium II/266
16 MByte RAM, 2fach CD	64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Trockene Hexfeld-Taktik mit Tiefgang.

Sport

Michael Galuschka



Der weiße Tod

Nach dem WM-Desaster von Vail ahne ich Böses: Besonders die Österreicher und Norweger werden sich auf den Skipisten ein hämisches Grinsen nicht verkneifen können, wenn sie einen Deutschen zu Gesicht bekommen. Wie gerne würde ich dann wenigstens auf dem PC meine ganz eigenen Brettl-Rekorde aufstellen, doch von einem ordentlichen Schnee-Spektakel ist (mit Ausnahme von **Pro Boarder**) seit Jahren keine Loipen-Spur zu sehen. Irgendwie seltsam, denn wenn ich mir den allsamstäglichen 20-km-Stau auf der A9 Richtung Süden so ansehe, müßte eigentlich ein riesiges Käuferpotential für eine Ski-Simulation vorhanden sein.

Statt dessen war dieser Monat mal wieder typisch für die derzeitige Situation im Sportspiel-Genre: die x-te Motorrad-Simulation, das übliche Golf-Update und als Dreingabe dumpfsinnige Wrestling-Action. Teilweise ordentliche bis sehr gute Spiele, aber nicht gerade das, worauf ich seit langem sehnsüchtig gewartet habe.

Sport-Charts

Platz	Platz Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/97	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
4	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
6	Links LS 99 Edition	Sportspiel	NEU	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
10	Anstoss 2	Gold Manager	12/98	84%
11	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
12	Kurt	Manager	3/99	82%
13	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
14	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
15	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
16	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
17	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
18	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
19	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
20	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
21	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
22	Superbike World Championship	Rennspiel	NEU	78%
23	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
24	TOCA	Rennspiel	1/98	77%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Doppelt gemoppelt

Superbike World Championship

Die Bleifuss-Macher wollen akkurate Simulation und simples Vollgas-Rennspiel vereinen – prompt setzen sie sich zwischen zwei Sättel.



Auch unter Teamkollegen gibt es Rangeleien.

Rüdiger Steidle



Halbe Freude

Superbike World Championship versucht es allen recht zu machen, kann dabei aber nicht völlig überzeugen. Der Actionpart wirkt mir zu aufgesetzt. Die Bikes lassen sich mit einem Gamepad mehr schlecht als recht steuern; die originalgetreuen Strecken taugen für todesverachtende Vollgas-Fahrer nicht.

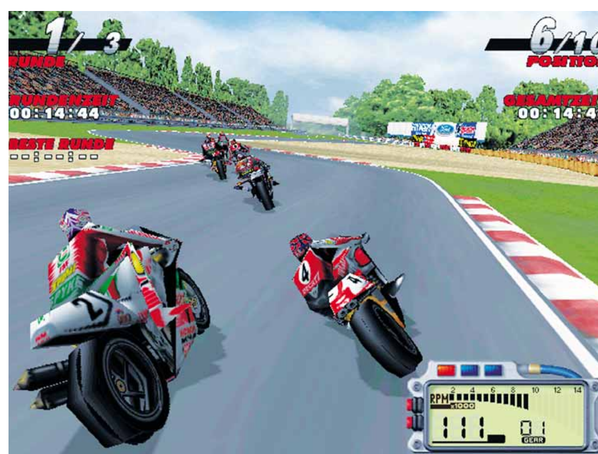
Forderndes Fahrverhalten

Für den Simulations-Modus kann ich mich eher begeistern. Das liegt vor allem am glaubwürdigen, herausfordernden Fahrverhalten. So merke ich sofort, wenn mir das Hinterrad wegrutscht und kann rechtzeitig korrigieren. Außerhalb der Rennbahn hätte Milestone aber noch mehr machen müssen. Vor allem Tuning und Telemetrie sind nur wenig ausgefeilt. Dank der Fahrhilfen kann ich den Schwierigkeitsgrad genau an mein Können anpassen. Wenn sich Milestone auf die Simulation konzentriert hätte, würde Grand Prix 500 ccm einen ernsthaften Konkurrenten bekommen.

Aus den vielen Spieleprojekten, die Virgin Interactive im Zuge der Gesundschrumpfung verkaufen mußte, hat sich Electronic Arts das Motorrad-Spektakel Superbike World Championship herausgepickt. Für dessen Entwicklung zeichnet das Milestone-Team verantwortlich, bestens bekannt durch die Bleifuss-Reihe. Statt auf die vierrädrigen Rennflitzer Porsche & Co. setzen die Spieldesigner diesmal auf die Zweirad-Königsklasse der bis zu 1.000 ccm starken Superbikes.

Optionswirrwar

Im Hauptmenü stellt Sie Superbike World Championship vor die Wahl: Ziehen Sie den einfachen Actionmodus vor, oder erklimmen Sie in der schwierigen Simulationseinstellung den Sattel? Grundsätzlich unterscheiden sich die beiden Modi durch das Fahrverhalten der Maschinen. Während Sie sich als Actionchauffeur Ausflüge ins Kiesbett erlauben können, fliegen Sie in der Profivariante bei kleinen Fahrfehlern aus der Kurve. Beide Spielarten lassen sich weiter abstimmen. So dürfen Sie als Einsteiger die Stärke Ihrer Gegner festlegen und Ihrer Maschine eine Automatikschaltung verpassen. Dafür stehen in der Simulation zusätzlich Fahrhilfen zur Auswahl, und



Im Action-Modus können Sie bei Schikanen einfach durchbrausen.

Sie können Ihr Bike von der Federung bis zu den Reifen komplett umrüsten.

Instant-Action

Als Profifahrer bestreiten Sie in der Liga ein ganzes Saison-Wochenende inklusive zweier Trainingseinheiten, Qualifikation und zweier Rennen, während es im Actionmodus gleich auf die Piste geht. Die zwölf Strecken und die Motorräder sind akkurat nachgebildet. Der Sound beschränkt sich auf Rasenmäher-Säuseln sowie einen Mix aus Hardrock und Techno. RS

Superbike World Championship

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Milestone
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 400 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Analogstick	Pentium II/233 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Gute Simulation, mäßiges Action-Rennspiel.

WCW Nitro

Ring-Action für echte Wrestling-Fans.



Einer der harmloseren Griffe: Goldberg nimmt Sting auf den Arm.

Seit Jahren erfreut sich Wrestling ungebrochener Beliebtheit – für THQ Grund genug, mal wieder eine PC-Umsetzung auf den Markt zu werfen. Gleich 60 der Muskelpakete schlagen sich in **WCW Nitro** die Köpfe ein; neben Stars wie Hulk Hogan sind auch viele kleine Lichter der US-nationalen Wrestling-Organisation mit dabei. Das Gebotene ist relativ hausbacken: Die üblichen Spielmodi bis hin zum »Battle Royal«, bei dem Sie 30 Fleischberge hintereinander aus dem Ring putzen müssen. Die Angriffe vollführt man durch klassische Gamepad-Verrenkungen; die 3D-Optik zoomt recht nett, doch Grafik und Animationen kommen über schnöde Durchschnittskost nicht hinaus. MG

Michael Galuschka

Nicht umwerfend

Acclaims WWF-Adaptionen fand ich echt vergnüglich, doch die WCW-Prügler müssen mit zu vielen Widrigkeiten kämpfen. Da wäre etwa die mäßige Grafik mit den häßlichen Hintergrundbildern, die träge Steuerung oder auch der wenig mitreißende Sound. An der Quantität kann man dagegen nicht meckern: Massig Wrestler mit unzähligen Angriffsvariationen halten zumindest den typischen WCW-Fan einigermaßen lang bei der Stange.

WCW Nitro

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	THQ
Anspruch:	Einsteiger, Fortg., Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte, Gamepad	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad

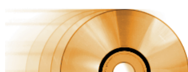
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Zu mehreren macht's kurzfristig Laune.

Geliftteter Golf-Champion

Links LS 99

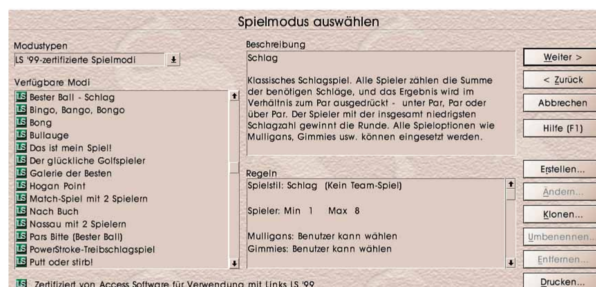


Auf CD: spielbare Demo

Mit viel Feintuning und einer opulenten Ausstattung behauptet die Edelsimulation ihren Spitzenplatz auf der Golfspiel-Scorecard.



In St. Andrews dürfen Sie auf dem angeblich ältesten Golfplatz der Welt spielen.



Spielmodi aller Art bietet das neueste Links im Überfluß.

Michael Galuschka



Schlag zu!

Spätestens mit der 99er Version fällt mir kein wesentlicher Grund mehr ein, dieses Highend-Golf links liegenzulassen. Auf die augenfälligste Neuerung, den Powerstroke, kann ich noch getrost verzichten. Der ist zwar besser gelungen als die meisten Mausschwung-Systeme der Konkurrenz, doch selbst mit viel Übung sind kaum präzise Schläge möglich.

Aber allein für die frischen Kurse, das einfachere Handling, die bessere Online-Anbindung und das Publikum lasse ich gegenüber der 98er Edition einen Extra-Punkt springen. Damit gehört Links LS 99 zu den wenigen Updates, die auch für Besitzer der Vorgänger auf jeden Fall eine Überlegung wert sind. Die weiter verfeinerte Fairway-Optik zeigt außerdem eindrucksvoll, daß eine Grafikkarte nicht nur beim Polygoneschaufeln ins Schwitzen kommen kann.

Darf's ein bißchen mehr sein? Unter diesem Motto scheint das 99er **Links LS**-Update zu stehen. Grundlegendes hat sich seit dem 98er Vorgänger zwar nicht geändert, doch die Verfeinerungen und Erweiterungen bringen das Highend-Golf der Perfektion wieder einmal ein Stückchen näher.

Schwungvoll

Auch Access mochte sich dem allgemeinen Trend nicht verschließen, eine Mausschwung-Steuerung ins Spiel zu integrieren. Dabei klicken Sie nicht mehr schnöde auf einem Kreisbalken herum, sondern simulieren mit Ihrem Nager einen Golfschlag. Wer weiterhin lieber die Maustasten drückt, bekommt nun zusätzlich eine Drei-Klick-Variante angeboten, die genauso gut wie die bewährte Zweifach-Methode funktioniert. Renoviert wurde auch die mit der Zeit immer mehr überladene Bedienleiste. Sie präsentiert sich nun in mehrere Einzelmenüs aufgesplittet, was der Übersichtlichkeit sehr zugute kommt.

Golfsrudel

Daneben warten mehr Spieler-Animationen, mehr Grafikdetails und vor allem mehr Spielmodi. Bei den 33 Varianten dürfte jeder Golfer nach seiner Fasson glücklich werden. Spielraum für Verbesserungen bleibt nach wie vor beim Turnier-Modus, der etwas lieblos wirkt. Außerdem gibt es vier frische Plätze und einen Internet-Modus, in dem sich bis zu 1.000 Spieler bei Online-Turnieren messen können. MG



Sandbunker sind nun deutlich schwieriger.

Links LS 99

Genre:	Golfsimulation	Hersteller:	Access
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	ca. 110 bis 480 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk), bis 1.000 (Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Weiter verbesserte Spitzensimulation.

Simulationen

Michael Schnelle



Schock-Therapie

Wer sich für den Kauf der deutschen Version eines Spiels entscheidet, geht ein Risiko ein. Oft sind Texte schlecht übersetzt, laienhaft synchronisiert und Handbücher gekürzt. Doch es lauert noch eine viel größere Gefahr: Die Patch-Falle!

Jüngstes Beispiel: **Falcon 4.0**. Seit einiger Zeit prangt der Patch 1.04 auf der Hersteller-Homepage, der jedoch nur die US-Version aufwertet. Deutsche Fans vertröstet man auf einen Termin »innerhalb der nächsten Tage«. Daß daraus mittlerweile Wochen geworden sind, beweist einmal mehr, daß einige US-Entwickler den deutschen Markt (immerhin der zweitgrößte nach den USA) sträflich vernachlässigen. Vielleicht müssen sie erst auf einer lokalisierten Version sitzenbleiben, um aufgerüttelt zu werden. Der Finanzschock könnte sich als heilsam erweisen.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.« [Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	F-22 Total Air War	Flugsimulation	1198	87%
5	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
6	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
8	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
9	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
10	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
11	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
12	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
13	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
14	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
15	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
16	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
17	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
18	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
19	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
20	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
21	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%
24	Pro Pilot 99	Flugsimulation	2/99	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Weltraumspiel plus Secret Ops

Wing Commander Prophecy Gold

Doppelter Einsatz für Kammerjäger: In Originalspiel und Geheimeinsätzen gegen Alien-Insekten.



Cheats im Tips-Teil

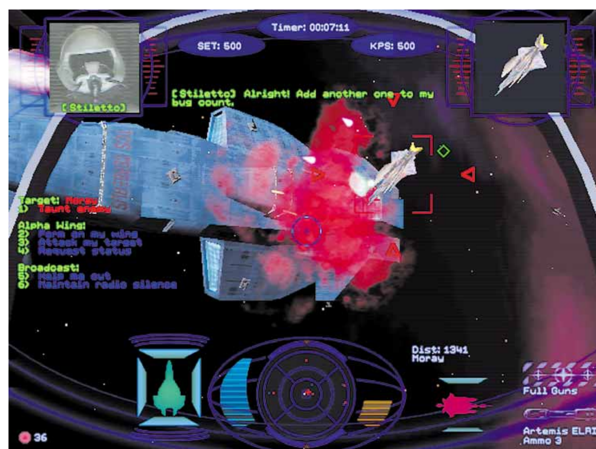
Großes Hallo gab's in der Spielergemeinde, als Origin letztes Jahr voll spielbare Missionen seines Weltraumknallers Wing Commander Prophecy online zum Download anbot. Völlig kostenlos durften Raumpiloten noch einmal in ihre Jäger klettern und das All von Feindschiffen säubern. Bittere Tränen weinten dagegen all jene Scifi-Fans, denen kein Internetzugang zur Verfügung stand. Nun kann jedermann in den Genuß von Hauptprogramm und den Erweiterungsschlachten der Secret Operations kommen – allerdings nur als US-Import zum Vollpreis von 80 Mark.

Insektenvernichter

Es ist wie bei der Henne und dem Ei: Jedesmal, wenn die Konföderation ein neues Trägerschiff in Dienst nimmt, taucht auch sofort eine finstere Alienrasse als Gegner auf – oder war's andersherum? In Wing Commander Prophecy dienen Sie sich jedenfalls an Bord des Superschiffs Midway vom unerfahrenen Raumpiloten zum Staffelführer hoch. In Ihren schnittigen Ein-Mann-Jägern heizen Sie diesmal einem Insektenvolk ein. Ob schweißtreibende Verfolgungsjagden im All oder Massenschlachten um Großkampfschiffe, die actionreichen Kämpfe pumpen ordentlich Adrenalin durch die Adern. Die 3D-beschleunigte Spielgrafik ist ebenso professionell wie die handlungstragenden Filmsequenzen.

Puristisches Plus-Paket für Profis

56 neue Missionen aus den Secret Operations liegen auf einer eigenen CD in der Packung und lassen sich separat vom Hauptprogramm installieren. Die neue Kampagne fällt freilich wesentlich unspektakulärer aus als die Originalgeschichte; Filme oder Zwischensequenzen gibt's nicht zu bewundern. Immerhin ertönt während Gefechten und Einsatzbesprechungen (englische) Sprachausgabe. In den ausufernden Massenschlachten kommen auch eine Handvoll neuer Waffen und Schiffe zum Einsatz. Die Handbücher des Originalspiels sind zu einem Heft zusammengefaßt, einige Zusatzseiten widmen sich den Neuerungen in den Secret Operations. CS



In den Secret Operations verteidigen Sie den Träger TCS Cerberus.

Christian Schmidt



Teure Gratis-missionen

Keine Frage, für mich ist Prophecy immer noch das beste Weltraumspiel. Schon beeindruckend, wie gut Schiffe und Effekte auch über ein Jahr nach Erscheinen des Originals noch aussehen. Der »Mittendrin-Effekt« kommt im Schlachtgetümmel besonders gut rüber, egal ob in den Standard- oder den Extraeinsätzen. Sie sollten sich aber fragen, ob Ihnen die mäßig originellen Zusatzmissionen tatsächlich einen Aufpreis von 40 Mark wert sind; sonst sind Sie mit der Budget-Version von Prophecy besser bedient.

40 Mark sparen

Wing Commander Prophecy (ohne die Secret Operations) ist inzwischen auch im Rahmen der Budget-Reihe EA Classics erschienen. Dort kostet das Weltraumepos moderate 40 Mark.

Wing Commander Prophecy Gold

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P133, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte oder P166, 32 MByte, 4fach CD	P166, 32 MB, 8x CD, 3D-Karte oder P200, 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 64 MByte RAM, 12fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Tolles Weltraumspiel nebst mäßigem Addon.

Luftwaffe Commander

Mehr Luft als Waffe.



Die Flugzeugmodelle sind nur sparsam texturiert und detailarm.

Wenn aus Kostengründen ein mäßiges Entwicklerteam verpflichtet wird, kommt dabei selten ein gutes Spiel heraus. Das beweist SSIs **Luftwaffe Commander**.

Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie der deutschen Luftwaffe in Spanien, Frankreich, England oder Rußland unter die Flügel greifen. Stets bekommen Sie die gleiche eintönige und unbelebte Landschaft geboten. Auch die zehn Maschinen in Ihrem Hangar sind nur spärlich texturiert und basieren auf einem polygonarmen Gerüst. Der stur geradeaus fliegende Autopilot und Gegner, die dumm wie Kommißbrot sind, geben dem Spiel den Rest. MIC

Mick Schnelle

Ohne Pfiff

Luftwaffe Commander hat sich redlich das Prädikat »besonders lieblos« verdient. Das beginnt bei der lahmen Optik und endet beim schwachbrüstigen Handbuch. Besonders geärgert hat mich die jämmerliche Padlock-Sicht aufs Ziel. Denn die funktioniert nur bei eingeblendetem Cockpit, das die Hälfte des Bildschirms verdeckt. Auf der Suche nach einem ansprechenden Flugsimulator sollten Sie den Luftwaffe Commander meiden.

Luftwaffe Commander

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch i. Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Einfallslose Flugsimulation ohne Gegner-KI.

Adventures

Martin Deppe



Spaß auf dem Papier

Vorsichtig schleicht die Heldengruppe in den Dungeon. Sir Siggi späht mit gezücktem Langschwert ins Halbdunkel, als plötzlich Horden ekliger Orks auf die mutigen Abenteurer zustürzen. Pfeile pfeifen durch die Luft, magische Feuerbälle tauchen die Felswände in gespenstisches Licht, das Telefon klingelt.

Das waren noch Zeiten, als ich mit Freunden regelmäßig **Das Schwarze Auge** gespielt habe – mit Papier, Bleistift und jeder Menge bunter Würfel. Heute fesseln mich PC-Rollenspiele wie **Baldur's Gate** nicht weniger, doch manchmal vermisse ich die geselligen Runden am Küchentisch. Wie sieht's bei Ihnen aus? Spielen Sie auch gerne **DSA** oder **AD&D** auf die »altmodische« Art? Sind Sie sogar Spielleiter und denken sich die Abenteuer selber aus? Und wie finden Sie die PC-Umsetzungen im Vergleich? Schreiben Sie uns doch mal Ihre Meinung zu diesem Thema!

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	**92%**
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	**89%**
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	**89%**
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	**88%**
5	Diablo	Rollenspiel	-	**88%**
6	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	**87%**
7	Dark Project	Action-Adventure	2/99	**86%**
8	Floyd	Adventure	12/97	**86%**
9	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	**85%**
10	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	**85%**
11	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	**84%**
12	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	**83%**
13	Blade Runner	Adventure	1/98	**82%**
14	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	**80%**
15	Hexplore	Rollenspiel	7/98	**79%**
16	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	**79%**
17	Battlespire	Rollenspiel	3/98	**78%**
18	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	**77%**
19	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	**76%**
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	**75%**
21	Nightlong	Adventure	11/98	**74%**
22	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	**73%**
23	Sanitarium	Adventure	8/98	**73%**
24	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	**72%**
25	Redguard	Action-Adventure	2/99	**72%**

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

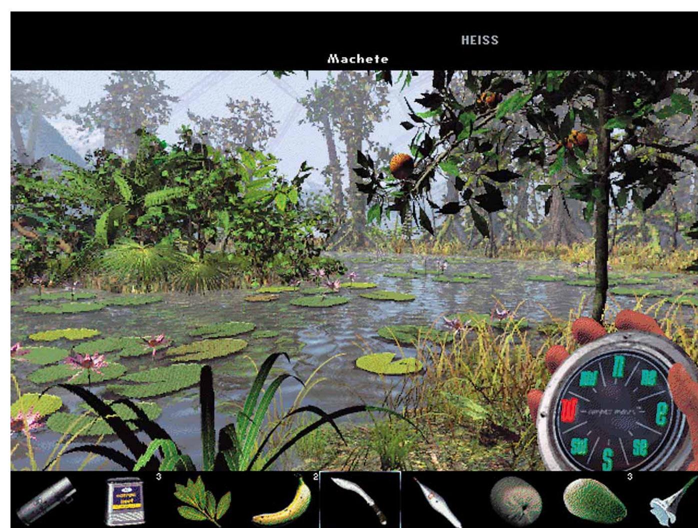
Inhalt

Tests

Die grüne Hölle

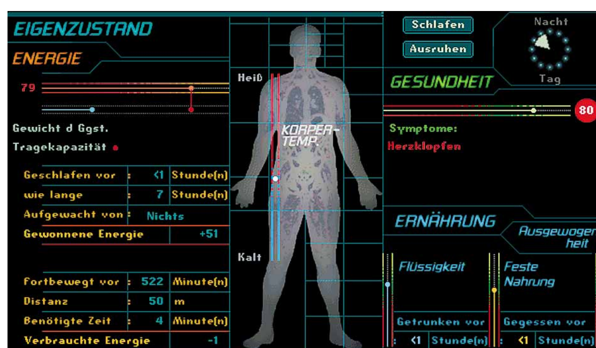
Biosys

Da hat der glückliche Spieler von Biosys idyllische Naturlandschaften direkt vor der Haustür und kennt doch nur ein Ziel: nichts wie weg!



Trügerische Idylle: Das Wasser des Tropenteichs ist mit Parasiten verseucht.

Wer weiß, wie lange die Menschheit noch existieren wird? Angesichts von Umweltkatastrophen und Artensterben würde sich mancher Schwarzseher gerne in ein abgeschottetes Glashaus-Paradies verkriechen. Daß allerdings auch ein künstliches Eden zur Hölle werden kann, erfahren Sie im Render-Adventure Biosys.



Ihren Allgemeinzustand sollten Sie stets im Auge behalten.

Im Glashaus

Als Sie aufwachen, trauen Sie Ihren Augen kaum. Sie liegen mitten im tropischen Regenwald, hoch über Ihnen glitzern die Glaswaben eines gigantischen Kuppeldachs. Mit der Erinnerung kehrt die Angst zurück: Eigentlich sollte in den vier abgetrennten Glasdomen der Forschungsanlage Biosphere 4 eine unabhängige Umwelt simuliert werden; doch irgend etwas ist gewaltig schiefgegangen. Was, das finden Sie auf Ihren Streifzügen schnell heraus.

Volles Programm

Eine der Landschaften ist durch eine Katastrophe komplett ausgelöscht, die übrigen gehen durch Fehleinstellungen den Bach runter. Denn die künstliche Umwelt ist alles andere als selbstregulierend: Ohne Eingriffe von Ihrer Seite stirbt die Pflanzenwelt langsam ab. Um an alle Systeme zu gelangen, müssen Sie sich den Zugang zu den anderen Abteilen erst langsam erarbeiten. In Biosys geht's um das nackte Überleben. Ihr Charakter muß regelmäßig essen, trinken und ruhen. Hitze und Kälte setzen ihm ebenso zu wie Krankheiten, die er sich in der Wildnis schnell einfängt. Nahrung und Medikamente aus den Stationsvorräten sind begrenzt; um nicht zu sterben, muß er auf Früchte und Kräuter vertrauen. Die wachsen aber nur, wenn die Umweltbedingungen stimmen. Deshalb regulieren Sie über verstreute Kontrollpulte Wind, Regen und Temperatur der einzelnen Landschaften. Übersichtliche Anzeigetafeln und verschiedene Diagramme helfen Ihnen dabei, den Idealwert zu finden. Wenn Ihre Versorgung erst einmal gesichert ist, können Sie den Geheimnissen der ausgestorbenen Kuppel in Ruhe auf den Grund gehen und nach einem Fluchtweg suchen. CS

→ www.bio2.edu

Christian Schmidt



Mit wachsender Freude

Heureka, das ist mal eine spannende Idee: Neben gewohntem Rätsellösen muß ich auf meine Gesundheit achten und meine Umwelt managen. Die Simulation ist komplex, aber dank der komfortablen Anzeigen erfreulich einfach zu durchschauen. Quasi nebenbei lerne ich so noch etwas über die Wechselwirkungen in der Natur. Freunde geradliniger Abenteuer werden von dem Pendeln zwischen Kontrollstationen und Nahrungsquellen eher genervt sein. Wenn Sie aber Lust auf ein unkonventionelles Adventure haben, ist Biosys mein Tip für Sie.

Biosys

Genre: Adventure	Hersteller: Take 2
Anspruch: Fortgeschrittene	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark	Festplatte: ca. 130 oder 400 MByte
Spieler: Einer	

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 12fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Faszinierendes Thema gut umgesetzt.

Lamentation Sword

Diablo light im Manga-Ambiente.



Ein Flammenring schützt unseren Krieger vor der Höllenbrut.

Rüdiger Steidle

Mißglückte Kopie

Gut kopiert ist halb gewonnen. Was aber die Programmierer von Lamentation Sword abliefern, erreicht in keiner Beziehung die Qualität des Originals. Zwar hat mir das bewährte Prinzip vom Monstermeucheln und Charakteraufrüsten für eine Weile durchaus Spaß gemacht. Doch angesichts der mäßigen Grafik, der zu umständlichen Bedienung und der mageren Quests kehrt man recht schnell reumütig zu Diablo zurück. Zumal's den Blizzard-Hit inzwischen zum Budget-Preis gibt.

Koreanische Autos mußten lange gegen das Vorurteil kämpfen, nur Kopien westlicher Vorbilder zu sein. Zumindest bei **Lamentation Sword** bestätigt sich die Legende von der koreanischen Kopierwut. Das fernöstliche Action-Rollenspiel ist nämlich ein dreister Klon des Blizzard-Hits **Diablo**. Mit einem mandeläugigen Heldentrio ziehen Sie von einem Bauerndorf in die umliegenden Gefilde, wo Sie in Echtzeitschlachten ganze Monsterhorden metzeln und Reichtümer räubern. RS

Lamentation Sword

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Lomax Software
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 110 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



In allen Belangen schlechter als Diablo.



Belle Star zwischen Aristokratie und Bürokratie.

KAPITEL 17

Ultima Online Tagebuch

Schatzfieber im Internet. Eine neue Mini-Quest zwingt UO-Spieler zur Teamarbeit.

Um Ultima Online auch für Langzeitspieler interessant zu halten, läßt sich Origin was einfallen. Als neue Mini-Quest finden sich seit kurzem bei manchen Monstern Schatzkarten. Das besondere daran: Ein Spieler allein ist außerstande, den Schatz zu heben, schon weil dazu so unterschiedliche Talente wie Kartenlesen, Bergbau und Schlösserknacken nötig sind. Damit nicht genug, werden lohnendere Schätze von einer Monsterhorde bewacht, gegen die nur eine Gruppe erfahrener Kämpfer ankommt.

Belle Star's Diary

Versteckspiele

Der lächerliche Kampf gegen Mayhem, der ein höchst mittelmäßiger Zauberer, dafür aber ein Meister der Tarnung war, sollte für einige Zeit meine letzte Gelegenheit sein, die Armbrust zu gebrauchen. Nachdem ich den Kerl ein paarmal um Nippes' Haus gejagt hatte, wobei er mich mehrmals aus dem Hinterhalt angriff, jedoch vor jedem meiner Bolzen sofort wieder reißaus nahm und sich versteckte, verlor ich schließlich seine Spur – und ebenso die Lust, um ehrlich zu sein. Wir hatten an diesem Abend im Keg & Anchor ein paar Geschichten zu erzählen, aber wirklich gewonnen hatten wir nichts.



Auf dem Dach des Musketier-Towers findet die Verlobung der Lady Hexe, C*, mit dem Lord Phoenix, TBM, statt – endlich einmal wieder ein willkommener Anlaß zum Feiern für die beiden Gilden.

Verwaltungsakte

Die nächsten Wochen blieb meine Bogensehne also entspannt, denn ganz andere Kämpfe harrten meiner. Der Clan Star war auf über 20 Häupter angewachsen, und Pergament und Tinte brauchte ich nun häufiger als Schwert und Heiltränke. Da waren Regeln zu erlassen, Streitigkeiten zu schlichten, Beförderungen auszusprechen, Zeremonien abzuhalten und Urteile zu fällen. Ich kam mir bald vor wie ein Paragraphenhengst, und mein einziger Kumpan auf der Weide war der Amtsschimmel.

Verdächtigungen

Währenddessen war Sascha an der Verhaftung eines der FoA-Rädelsführer beteiligt. Das ganze Land zitterte vor der Sekte, denn inzwischen hatten sie genug Blackrock in ihrem Besitz, um mit dem Armageddon-Spruch das Ende der Welt auszulösen. Das Verhör des Matoo Saul würde nun hoffentlich ihr Versteck offenbaren. Mitten in meine Besprechung mit der Rechten Hand platzte eine neue Nachricht: Culexus Martin, einer unserer jungen Rekruten, wollte Yrrecistybelle an der Bank von Trinsic erkannt haben. Meine Schwester lebte! Ich konnte es wahrhaftig kaum fassen. CG

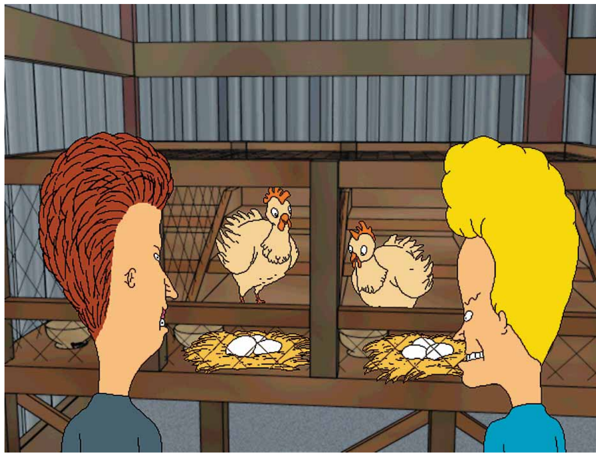
(wird fortgesetzt)



Gemeinsamkeit macht stark. Künftig mehr denn je.

Beavis & Butt-Head do U

Rabenschwarzer Radikalhumor.



Das Federvieh gackert nicht mehr lange unbeschwert.

Peter Steinlechner

This is okay

Beavis & Butt-Head sind zwar längst nicht mehr hip, aber für ein paar gute Gags taugen die beiden noch allemal. Logik oder Vernunft sind bei den Rätseln zwar Nebensache, wirkliche Ärgernisse haben die Entwickler aber vermieden. Nervig ist nur, daß ich Sprachsamples oder Zwischenanimationen nicht abbrechen kann – auch der spaßigste Spruch von Beavis wird in der dritten Wiederholung öde. Trotzdem: Fans von schwarzen Pennäler-Späßen kommen auf ihre Kosten.

Auf MTV tauchen die beiden nur noch gelegentlich auf – Fans von pubertärem Humor und makabren Scherzen müssen für neue Sprüche zum Adventure **Beavis & Butt-Head do U** greifen. In dem Spiel wollen die zwei Chaoten auf einer Schulparty Mädels anbaggern, müssen dazu aber ordentliche Zeugnisse abliefern. Die Rätsel sind ähnlich schlicht gestrickt wie die Hauptfiguren – Beiwerk eben. Sie kombinieren in klassischer Manier Gegenstände, sogar ein Inventar ist vorhanden. PS

Beavis & Butt-Head do U

Genre:	Adventure	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Mäßig als Adventure, aber ziemlich lustig.

Budget

Charles Glimm



Patch-Service für Budgetspiele

Wenn wertvolle Patches zu einem Spiel existieren, aber nicht in der Budget-Packung liegen, ist das ein echtes Ärgernis. In unseren Tests achten wir deshalb streng darauf, ob sich die jeweils neueste Version auf der CD befindet; falls wichtige Updates fehlen, müssen die Neuauflagen auch mal eine Abwertung in Kauf nehmen.

Leider verzichten selbst namhafte Hersteller gerne auf Patches, wenn die Programm-CDs deswegen neu produziert werden müßten; die billigen Budgettitel sollen der Firma ja nicht noch weitere Kosten verursachen, sondern möglichst viel Geld einbringen. Wenn die Hersteller dem Spieler nicht entgegenkommen, springt GameStar gerne in die Bresche: Wir liefern ab sofort fehlende Patches zu älteren Spielen auf unserer Heft-CD nach. Den Anfang macht diesen Monat das 3Dfx-Update zu Westwoods Rollenspiel **Lands of Lore 2**, das die pixelige Grafik mächtig aufpoliert.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
6	Total Heaven	Europress	6/98	88%
7	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	12/98	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
3	Incubation	Taktikspiel	NEU	87%
4	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
5	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
6	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
7	Grand Prix 2	Rennspiel	NEU	85%
8	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
9	Gex 3D	Jump-and-run	12/98	83%
10	Die Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	3/99	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Die akkurateste Formel-1-Simulation

Grand Prix 2



Von wegen Oldtimer: Gegen Michael Schumacher sieht Brüderlein Ralf kein Land, und Grand Prix 2 verweist so manche neue F1-Simulation auf die hinteren Ränge.

Vier Jahre ist es bereits her, daß Geoff Cramond die komplexe Formel-1-Simulation **Grand Prix 2** schuf, und noch immer gilt das Spiel bei Sportfans in punkto Realismus als ungeschlagen. Trotz inzwischen überholter Grafik ist das F1-Schwergewicht für Hobbyrennfahrer die Erfüllung.



Im Tuning-Menü dürfen Sie praktisch jedes Schräubchen Ihres Flitzers konfigurieren.

Wie live dabei

Auf den Geruch von qualmendem Gummi müssen Sie verzichten, doch sonst auf kaum etwas: Mit Ihrem PS-starken Boliden absolvieren Sie Trainingsrunden, kurze Rennen oder eine ganze Meisterschaft. Dann geht's auf den 16 offiziellen Strecken ordentlich zur Sache. Die computergesteuerten Fahrer lassen sich nicht so einfach die Butter vom Brot nehmen; Sie müssen Ihren Wagen schon perfekt beherrschen, um als erster über die Ziellinie zu rasen. Zum Glück dürfen Sie bis zu sieben Fahrhilfen zuschalten, die etwa die Ideallinie anzeigen oder rechtzeitig vor Kurven bremsen. Die Teamdaten befinden sich noch auf dem Stand von 1994, lassen sich aber per Editor aktualisieren.

Schlichte Strecken

Die SVGA-Auflösung in der höchsten Detailstufe galt 1995 als unspielbar langsam, und selbst auf mittleren Pentium-Rechnern laufen die Rennen noch nicht flüssig. Dabei sind die mager texturierten Landschaftsobjekte für 3Dfx-verwöhnte Augen alles andere als ansehnlich. Immerhin sind die Cockpitanzeigen komplett und gut lesbar, Außenspiegel sorgen für Übersicht auf der Strecke. Auf Wunsch betrachten Sie das Renngeschehen aus verschiedenen Kameraperspektiven. Am besten spielt sich **Grand Prix 2** mit einem Lenkrad; die gängigsten Modelle werden unterstützt. CS



Taktik statt Vollgas: Knifflige Überholmanöver wollen gut überlegt sein.

Christian Schmidt



Der Altmeister

Daß die Grafikengine von Grand Prix 2 kein programmiertechnisches Kabinettstückchen ist, beweist das leichte Ruckeln selbst auf modernen Pentium-Systemen. Dafür entschädigen die spannenden, realistischen Rennen voll und ganz für die grafische Schonkost.

Formel-1-Fans dürfen nach Herzenslust am Feintuning Ihres Wagens feilen und sich haarsträubende Überholmanöver mit den exzellenten Computergegnern liefern. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich schonend anheben – gerade für ungeduldige Spieler eine feine Sache. Um die Tiefen des Rennspiel-Kleinods auszuloten, sollten Sie sich aber ein paar Wochenenden freihalten.

Grand Prix 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (per Modem)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486 DX66 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 120 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Lenkrad

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Rolls Royce unter den F1-Simulationen.

Incubation

Kampfeinsatz gegen fiebrige Aliens.



Unsere Kämpfer verteidigen den Riesenrobot gegen die Aliens.

Fern in der Zukunft schleppen Terraner einen Virus auf einen fernen Alienplaneten ein, das die eingeborenen Echsen zu mordlüsternen Kampfmaschinen mutiert. Horden der siechenden Krabbelviecher überrennen in **Incubation** einen menschlichen Stützpunkt, den Sie mit einem Trupp Marines freikämpfen sollen. Dazu säubern Sie futuristische Levels, die in frei beweglicher 3D-Grafik erstrahlen, rundenweise vom außerirdischen Kroppzeug. Beim Laufen und Schießen verbrauchen Ihre Soldaten Aktionspunkte; außerdem können Sie Kisten plündern, Zugänge sprengen oder im Verteidigungsmodus Schmiere stehen. Vor jedem Einsatz dürfen Sie Ihre (sich langsam verbessernden) Mannen mit nützlicher Ausrüstung eindecken. CS

Christian Schmidt

Prachtstück

Im Kampf gegen die fiesen Scay'Ger besteht nicht nur Ansteckungs-, sondern vor allem Suchtgefahr. Die ansehnlichen 3D-Levels sind prädestiniert für den »einen schaff' ich noch«-Effekt: Überschaubar, aber dennoch komplex genug für strategische Winkelzüge. Selten war rundenbasierte Taktik so angenehm spielbar und so fesselnd wie bei Incubation.

Incubation

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Blue Byte Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, per Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

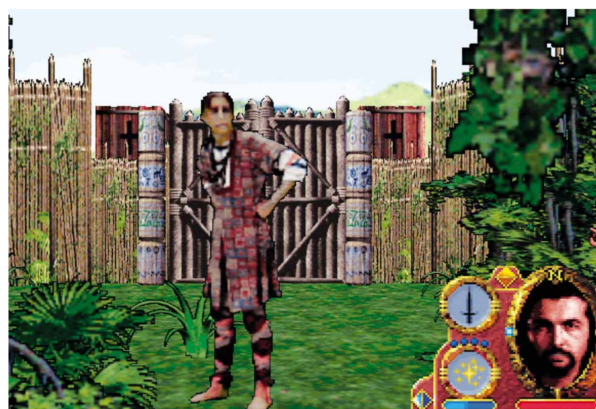
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Spannende Taktikschlachten in 3D.

Lands of Lore 2

Rollenspiel mit Groß und Klein.



In die Umgebung einkopierte Schauspieler berichten Neuigkeiten.

Luther flucht: Der Held von Westwoods Vorzeige-Rollenspiel **Lands of Lore 2** wird als Sohn der Hexe Scorpia von der Bevölkerung gejagt und obendrein von einem lästigen Fluch geplagt. Der verwandelt ihn zeitweise ungefragt in ein hünenhaftes Monster oder einen Mini-Saurier. Zum Glück helfen die Prankenhiebe des Ungetüms und das magische Talent des Schrumpfdinos dort, wo Luthers konventionelle Ausrüstung versagt. Waffen, Talismane und magisches Allerlei finden Sie in Massen in den weitläufigen 3D-Umgebungen. Im Weg stehende Gegner knüppeln Sie in Echtzeit nieder; ansonsten hüpft und klettert Ihr Held wie in Actionspielen üblich durch Dungeons und Wälder. Der nützliche 3Dfx-Patch liegt der Classics-Ausgabe nicht bei, dafür ist er auf unserer Heft-CD 4/99. CS



Auf CD: 3Dfx-Patch

Christian Schmidt

Segen statt Fluch

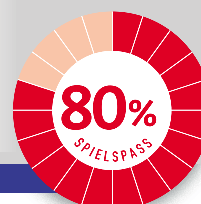
Mal Mensch, mal Monster – Lands of Lore 2 bezieht seinen Charme vor allem aus den drei verschiedenen Transformationen des Hauptcharakters. Dazu kommen interessante Schauplätze und eine stimmungsvolle Story. Das Rollenspiel enthält die richtige Mischung aus Kloppereien und Erforschen, um mich für Tage an den Bildschirm zu fesseln.

Lands of Lore 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 75 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Flottes Rollenspiel mit Action-Touch.

Zork
Special Edition

Sieben harte Adventure-Nüsse.



Zork Nemesis: Wenn die richtigen Sterne blinken, ist das Rätsel gelöst.

Es ist die langlebigste Adventure-Serie der Welt: 1981 landete Infocom mit dem Textadventure Zork einen Überraschungshit, dem Zork 2 und 3 folgten. Die Fantasy-Geschichten überzeugten durch einen starken Parser und Humor. Beyond Zork und Zork Zero gingen dagegen im aufkeimenden Zeitalter der Grafikadventures unter. Aus der Post-Infocom-Ära stammen das VGA-Abenteuer Return to Zork und das Render-Adventure Zork Nemesis, das vor allem durch die Atmosphäre Punkte sammelt. Anleitungen und Karten stecken mit in der übergroßen Packung. CS

Christian Schmidt

Zeitreise

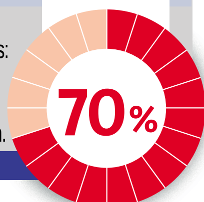
Keine Farben, keine Bilder, nur purer Text und die Macht der Phantasie: Abenteurer der alten Schule geraten über Zork ins Schwärmen. Diesen Menschen sei die Special Edition denn auch unbesorgt ans Herz gelegt. Wenn Ihnen aber schon die Bezeichnung »Text-Adventure« kein Begriff ist, dann lassen Sie die Schachtel lieber im Regal stehen.

Zork Special Edition

Preis:	ca. 50 Mark	Hersteller:	Activision
Sprache:	Englisch, Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95 / MS-DOS	Festplatte:	ab 2 MByte
Hardware:	468/66, 8 MByte RAM, 2fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Zork Nemesis	Adventure	Gut
Return to Zork	Adventure	Ausreichend
Zork Zero	Adventure	Ausreichend
Beyond Zork	Adventure	Ausreichend
Zork 3	Adventure	Ausreichend
Zork 2	Adventure	Ausreichend
Zork 1	Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung:
Das Beste an den altehrwürdigen Zork-Textadventures: Sie laufen auf praktisch jedem Rechner (sogar auf Ihrem Uralt-Bürocomputer). Grafikverwöhnte Spieler werden nur mit Zork Nemesis etwas anfangen können.



Schick für Fans, nichts für Neulinge.

Der GameStar-Einkaufsführer

Aktuelle Budget-Spiele

Neu und preiswert: Alle Budget-Newcomer im Überblick.

Auch diesen Monat erscheinen einige hochkarätige Spiele als günstige Budget-Ausgaben; den besten Titeln widmen wir mit eigenen Tests besondere Aufmerksamkeit. Ob aber Straßenfeger oder Ladenhüter, in unserer Liste finden Sie alle aktuellen Neueinsteiger übersichtlich sortiert. Wie gewohnt helfen Ihnen unsere Angaben, sich selbst ein Bild von jedem Spiel zu machen. CS



Sim City 2000: In Maxis' Aufbau-klassiker werden Sie Stadtvater.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Addiction Pinball	Flipper	79%	1998	3/98	Microprose Powerplus	40 Mark	(01805) 525 25 65
	Carmageddon	Actionspiel	68%	1997	3/99	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
	Dunkle Manöver	Strategie	69%	1998	4/98	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
	Extreme Assault	Actionspiel	77%	1997	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Extreme Assault	Actionspiel	77%	1997	1/99	Total Heaven 2 (Comp.)	90 Mark	(0208) 450 88 88
	Fallen Haven	Strategie	-	1997	3/99	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
	Gabriel Knight 2	Adventure	-	1996	-	Gabriel Knight Mysteries	30 Mark	(0208) 450 88 88
	G-Police	Actionspiel	79%	1997	12/97	Psygnosis Neon	40 Mark	(01805) 21 44 33
NEU	Grand Prix 2	Rennspiel	86%	1995	4/99	Microprose	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Incubation	Taktikspiel	87%	1997	11/97	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
	Jedi Knight	3D-Action	90%	1997	12/97	Jedi Knight + M.o.t.S. (Comp.)	70 Mark	(02131) 96 51 11
NEU	Lands of Lore 2	Rollenspiel	80%	1997	11/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Leisure Suit Larry 6	Adventure	-	1993	3/99	Bronze Games (Comp.)	30 Mark	(02921) 964 60
	MDK	Actionspiel	80%	1997	3/99	Action Hallo of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mechspiel	-	1996	3/99	Action Hall of Fame (Comp.)	60 Mark	(01805) 33 55 55
	Nascar Racing 2	Rennspiel	82%	1997	-	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Outpost 2	Echtzeit-Strategie	61%	1997	11/97	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Rebel Assault 2	Actionspiel	-	1995	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
NEU	Return to Zork	Adventure	-	1993	4/99	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55
	Schleichfahrt	U-Boot-Simulation	84%	1996	-	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
NEU	Sid Meier's Gettysburg	Echtzeit-Strategie	68%	1997	12/97	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	83%	1996	3/99	Blue Byte Classics	30 Mark	(0208) 450 88 88
	Sim Copter	Flugsimulation	-	1997	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
	Sim City	Aufbauspiel	-	1989	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Sim City 2000	Aufbauspiel	78%	1994	-	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Sim Tower	Wirtschaftssim.	-	1995	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	TIE Fighter	Weltraumspiel	-	1995	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
	Wing Commander 4	Weltraumspiel	85%	1996	3/99	Pepper Pack 1 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Wing Commander 5: Prophecy	Weltraumspiel	86%	1998	2/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	Wizardry Gold	Rollenspiel	-	1992	2/99	Ultimate Wizardry Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	X-Wing Collector's CD	Weltraumspiel	-	1994	-	THQ Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	78%	1997	1/99	X-Wing vs. TIE Fighter + B.o.P.	70 Mark	(02131) 96 51 11
NEU	Zork Anthology	Adventure	-	1993	4/99	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55
NEU	Zork Nemesis	Adventure	70%	1996	4/99	Zork Special Edition (Comp.)	50 Mark	(0190) 51 00 55

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über Flop-Spiele und 08/15-Addons.

Dark Side of the Moon



Unspannende Unterhaltungen mit Unbekannten.

Genre: Adventure
Anspruch: Einsteiger
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Southpeak
System: Win 95
Sprache: Englisch

Gunnar Lott: »Grottige Schauspieler richten zugrunde, was die lahme Grafik vom Sciencefiction-Ambiente übriggelassen hat. Das schadet aber kaum, da das Spiel wegen nerviger Bedienung und doofen Rätseln eh kein UFO hinterm Mond hervorlocken kann.«

36% SPIELSPASS

Pro 18: World Tour Golf



Neben dieser gibt es keine weiteren Ansichten.

Genre: Sportspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)
Hersteller: Psygnosis
System: Win 95
Sprache: Deutsch

Michael Galuschka: »Pro 18 gibt dem Golfgenre keinen einzigen frischen Impuls und erreicht, viel schlimmer noch, teilweise nicht mal den Klassenstandard. Also: 9er Eisen gepackt und per gefühlvollem Chip ab damit in die Mülltonne für Spiele-Murks.«

35% SPIELSPASS

Mick Monster



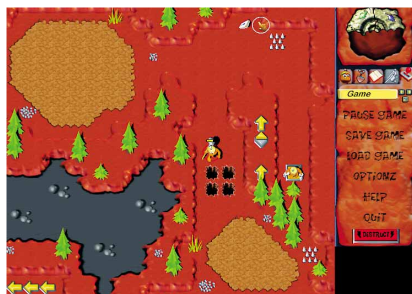
Monsterjagd in luxuriösen Villenräumen.

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Trinode
System: Win 95
Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »Nein, Sie jagen keine Redakteure: Mick Monster bietet simple Monsterhatz und Shareware-Charme, aber das immer gleiche Spielprinzip wird zu schnell langweilig. Ein preiswerter Zeitvertreib für Hobby-Kammerjäger.«

51% SPIELSPASS

Gruntz



Verschandelt durch blutarme Bauklotz-Grafik.

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Einsteiger
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk)
Hersteller: CDV
System: Win 95
Sprache: Engl. (D. i. V.)

Gunnar Lott: »Schöner Vorspann und gute Sprachausgabe lassen einiges erwarten, doch das Spiel selbst ist eher unansehnlich. Für einen kurzen Zwischendurch-Snack (wenn der kleine Spielehunger kommt) ist's aber trotzdem geeignet.«

50% SPIELSPASS

NFK



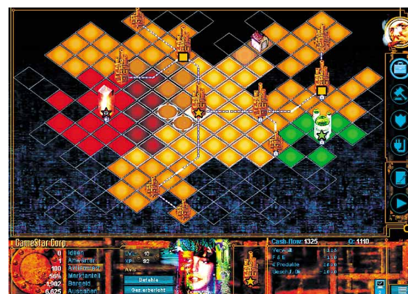
Auch dieses herzige Tier muß in den Topf.

Genre: Actionspiel
Anspruch: Einsteiger
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Gameplay
System: Win 95
Sprache: Deutsch

Gunnar Lott: »Wegen der schlichten, aber niedlichen Polygon-Hasen (grünes Blut!) bereitet das Karnickel-Massaker in 3D ungefähr eine Viertelstunde lang so etwas ähnliches wie Spaß. Dann allerdings ist Schluß. Fazit: Zu eintönig, zu doof, zu häßlich.«

30% SPIELSPASS

Ruthless.com



Farbkleckse stellen die Marktgröße dar.

Genre: Wirtschaftssim.
Anspruch: Profis
Preis: ca. 80 Mark
Spieler: Einer bis sechs
Hersteller: Redstorm
System: Win 95
Sprache: Deutsch

Christian Schmidt: »Ruthless.com will komplexe Wirtschaftsvorgänge simulieren, scheitert aber am eintönigen Spielprinzip und der lachhaften Präsentation. Allenfalls für BWL-Studenten interessant – aber die sollten ja wissen, wo man zuerst spart.«

43% SPIELSPASS

CD-Inhalt 4/99

Jörg Spormann



Weltexklusiv: Age of Empires 2 Video

Elf exklusive Video-Specials, 15 starke Demos, 36 Patches, 30 Programme, 32 aktuelle Treiber und zehn Spiele-Updates haben wir für Sie auf zwei GameStar-CDs gepreßt. Weltexklusiv zeigen wir Ihnen ein fünfteiliges Video (mit vielen Spielszenen!) von unserem Besuch bei den Ensemble Studios, Schöpfer des Strategie-Epos' **Age of Empires 2**. Außerdem haben wir weitere Videos zu **Outcast**, **Discworld Noir** (samt Interview mit Terry Pratchett) sowie **Descent 3**, **Requiem** und **Klingon Academy**. Als aktuelle Top-Demos sind **TOCA 2**, **Rollcage**, **Alpha Centauri**, **Imperialism 2** und **Quest for Glory 5** dabei.

Auf der Bonus-CD finden Sie wieder neue Treiber für Grafik- und Soundkarten, aktuelle Patches, den Wettbewerb zur Lesersoftware, Shareware und die erweiterte Datenbank DataStar. Weil sie viel Anklang gefunden hat, ist die CD-Musik »Blood War« von Creative Labs diesmal in Stereoqualität wieder mit dabei. Neu ist bei unserem CD-Menü der Minimier-Button.

CD 1

Video-Specials

AoE 2: #1 Ensemble Studios	\Videos\Tpage1.mpg
AoE 2: #2 Das Intro	\Videos\Tpage2.mpg
AoE 2: #3 Das Spiel	\Videos\Tpage3.mpg
AoE 2: #4 Formationen	\Videos\Tpage4.mpg
AoE 2: #5 Belagerung	\Videos\Tpage5.mpg
Outcast	\Videos\Tpoutcas.mpg
Discworld Noir	\Videos\Tpdiscga.mpg
Discworld Noir: Interview mit Terry Pratchett	\Videos\Tpdiscin.mpg
Requiem	\Videos\Tpreqiem.mpg
Descent 3	\Videos\Tpdesc3.mpg
Klingon Academy	\Videos\Tpkliaca.mpg
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Demos

Action:	
Deer Hunter 2	\Demos\Deer\Deerhunter2demo.exe
Rollcage	\Demos\Rollcage\Setup.exe
Sport:	
Elite Dart	\Demos\Elite\Dartdemo.exe
Extreme Trial Motocross	\Demos\Mcm\Xtmdemo.exe
Links LS 99	\Demos\Ls99\Ls99demo.exe
NBA Live 99	\Demos\Nba99\Nbalive99demo.exe
Toca 2	\Demos\Toca2\Setup.exe
Strategie:	
Alpha Centauri	\Demos\Alpha\Smac_demo1_1m.exe
Imperialism 2	\Demos\Imp2\Setup.exe
Myth 2	\Demos\Myth2\Setup.exe
Rollercoaster Tycoon	\Demos\Rollerc\Setup.exe
Warzone 2100	\Demos\Warzone\Setup.exe
Warzone 2100 Multiplayer	\Demos\Warzone\Multi\Setup.exe

Programme

1&1 T-Online-Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
1&1 Internet.profis	\Diverses\Iprofis\1u1profi.exe
Cheatprogramm zu Baldur's Gate	\Diverses\Cheat\Baldur*.*

Bonus-CD

Demos

Adventures:	
King's Quest 8 (neu)	\Demos\Kq8\Setup.exe
Quest for Glory 5 (neu)	\Demos\Qfg5\Qg5demo.exe
Strategie:	
Railroad Tycoon 2 (deutsch)	\Demos\Rt2\Setup_d.exe

Patches

Airline Tycoon V1.28	\Patch\Airltyc\At128d.exe
Alpha Centauri V2.0 Beta	\Patch\Alpha*.*
Anno 1602 V1.05	\Patch\Anno1602*.*
Army Men V1.2	\Patch\Armymen\Armymen10-12.exe
Baldur's Gate V1.1.43.15	\Patch\Baldur\Bg114315.exe
Dark Project V1.33	\Patch\Thief\Thief133.exe
Dark Vengeance V1.1	\Patch\Dv\Dv11.exe
Falcon 4.0 V1.04 (US)	\Patch\Falcon4\F4104us.exe
Football Pro 99 V2.008	\Patch\Fbpro99\Fb99208.exe
Forsaken V1.1	\Patch\Forsaken\ForsakenPatch101German.exe
Gangsters V1.05	\Patch\Gangsters*.*
Grand Touring Patch 1	\Patch\Gtour\Gtpatchx1.exe
Half-Life (deutsch) V1.008	\Patch\Hl\Hlde10051008.exe
Knights and Merchants V1.32	\Patch\Kam\Kampv132.exe
Kurt V1.1	\Patch\Kurt\Kurt11b.exe
Lands of Lore 2 3Dfx-Patch	\Patch\Lol2\Lol3dfx.exe
Luftwaffe Commander V1.1	\Patch\Luftcomm\Lc10-11.exe
Moto Racer 2 V1.34	\Patch\Mr2\Mr2update.exe
Myth 2 V1.1	\Patch\Myth2*.*
Pro Pilot 99 V1.1	\Patch\Pp99\Pp99101.exe
Quest for Glory 5 V1.1	\Patch\Qfg5\Qfg5up11.exe
Racing Simulation 2 V1.04 (3Dfx)	\Patch\Racing2\Rs2-104v.exe
Racing Simulation 2 V1.04 (Direct3D)	\Patch\Racing2\Rs2-104d.exe
Railroad Tycoon 2 V1.05	\Patch\Rt2\Rt2_105.exe
Siedler 3 V1.25 (von V1.20)	\Patch\S3\120*.*
Siedler 3 V1.25 (von V1.23)	\Patch\S3*.*
Starsiege Tribes V1.2	\Patch\Sstribes\Tribes10to12.exe
Top Gun: Hornet's Nest V1.1	\Patch\Topgunhn\Tghngrp1.exe
Wargasm Patch 2	\Patch\Wargasm*.*
Wing Commander 5 Cheat-Patch	\Patch\Wing*.*
World War 2 Fighters V1.05	\Patch\Ww2f\Ww2_105g.exe

Programme

DataStar	\Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
GameStar Leserumfrage	\Diverses\Umfrage\Setup.exe
3DMark 99	\Diverses\3dmark99\3dmark99.exe
ACDSee 32 2.4	\Diverses\Acdsee\Acdc3224.exe
Acrobat Reader	\Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe
DControl	\Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool	\Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.1 für Windows 95/98	\Diverses\Directx6\Dx61ger.exe
GameStar Benchmark	\Diverses\IDGBench\Setup.exe
Getright 3.2	\Diverses\Getright\Getrt320.exe
Hex Wizard	\Diverses\Hexw\Setup.exe
Hypersnap 3.30	\Diverses\Hyper330\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\W95_410a.exe
Internet Explorer 4.01a	\Diverses\Ie40\Ie4setup.exe
Netscape Communicator 4.5	\Diverses\Netscape\Cc32e45.exe
Norton Anti Virus 5.0	\Diverses\Nav\Nav95tr.exe
Norton Utilities 3.0.7	\Diverses\Nu3\Nu3_try.exe
NV3 Tweak	\Diverses\Grafik\Nv3tweak\Nv3tweak.inf
PowerStrip 2.35	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls	\Diverses\Grafik\Setup\Setupcontrols.exe
SlowDown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tirtanium Benchmark	\Diverses\Grafik\Tirta\Tirta110.exe
TweakIt	\Diverses\Grafik\Tweakit\Setuptweakit.exe
Visual Basic Runtime Library 5.0	\Diverses\Vbrunt5\Vb5rtsp3.exe
Voodoo Doctor	\Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe
Winfax 9.0	\Diverses\Winfax90\Setup.exe
Winpack 32	\Diverses\Winpack\Wpack32d.exe

Leserprogramme

Pauker 2.0	\Diverses\Leser\Pauker\Setup.exe
ImBiss	\Diverses\Leser\Imbiss\Install.exe
Concentration Game	\Diverses\Leser\Congame\Conc.exe
FPU Benchmark	\Diverses\Leser\Fpu\Fpubench.exe
Star Empire 1.6	\Diverses\Leser\Staremp\Sempire.exe

Updates

Combat Flight Simulator Mission-Editor	\Diverses\Updates\Cfs*.*
Encarta 99 Enzyklopädie	\Diverses\Updates\Encarta*.*
Falcon 4.0 Sprach-Ergänzung	\Diverses\Updates\Falcon4\Falcon.tlk
IntelliMouse Treiber	\Diverses\Updates\Intelli\Setup.exe
Need for Speed 3 Autos	\Diverses\Updates\Nfs3cars*.*
Railroad Tycoon 2 Karte	\Diverses\Updates\Rt2*.*
Side Winder Game Controller Software	\Diverses\Updates\Sidew\Swgamede.exe
StarCraft	\Diverses\Updates\Starcraft*.*
Unreal	\Diverses\Updates\Unreal*.*

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo Referenztreiber	\Treiber\3dfx\Rkvg.exe
3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber	\Treiber\3dfx2\Rkv2dx6.exe
3Dfx Voodoo Rush Referenztreiber	\Treiber\3dfxrush\Oemrushs.exe
3D Blaster Banshee	\Treiber\Clabs\Banshee\Setup.exe
Graphics Blaster 3D	\Treiber\Clabs\Gb3d\Blstctrl\Setup.exe
Graphics Blaster Exxtreme	\Treiber\Clabs\Gbexx*.*
Graphics Blaster Riva TNT	\Treiber\Clabs\Gbriva\Setup.exe
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Diamond\3d2\W9xm2207.exe
Diamond Viper V330	\Treiber\Diamond\Viper330\Vpr0130.exe
Diamond Viper V550	\Treiber\Diamond\Viper550\W9xv5545.exe
Elsa Erazor 2	\Treiber\Elsa\Erazor2*.*
Elsa Victory 2	\Treiber\Elsa\Victory2*.*
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	\Treiber\Maxi\Phoenix\Upgrade.exe
Hercules Terminator Beast	\Treiber\Hercules\Beast\Tbstw099.exe
Hercules Terminator Beast Bios	\Treiber\Hercules\Beast\Bios*.*
Hercules Dynamite TNT	\Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw057g.exe
Matrox G200-Serie	\Treiber\Matrox\G200\Setup.exe
Miro Crystal 20 und 22 SD twin	\Treiber\Miro\Crystal\9xtwin22.exe
Miro HiScore Pro	\Treiber\Miro\Hspro\9xhp261.exe
Number Nine Revolution 3D	\Treiber\Number9\Rev3d\Setup.exe
Number Nine Revolution IV	\Treiber\Number9\Rev4\Setup.exe
STB Velocity 4400 ohne TV	\Treiber\Stb\V4400*.*
STB Velocity 4400 mit TV	\Treiber\Stb\V4400tv*.*
Videologic GrafixStar 560	\Treiber\Videolog*.*

Soundkartentreiber

Soundblaster Live!	\Treiber\Clabs\Sblive\Sblw9xup.exe
Soundblaster 16/32/AWE	\Treiber\Clabs\Sb1632aw\Upddrv95.exe
Soundblaster PCI 128	\Treiber\Clabs\Sbpci128\Setupex.exe
Soundblaster PCI 64	\Treiber\Clabs\Sbpci64\Setupex.exe
Terratec Active Radio	\Treiber\Terratec\Actradio\Activeradiod.exe
Terratec EWS 64 L und XL	\Treiber\Terratec\Ews64lxl\64xlw95a.exe
Terratec EWS 64 S	\Treiber\Terratec\Ews64s\64w95d.exe
Terratec Xlerate	\Treiber\Terratec\Xlerate\Xlr8w9xd_all.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Falls das nicht passieren sollte, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.



Auf der CD: ausführliche Beschreibungen zu den Demos

Demos

▶ Alpha Centauri

Strategiespiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 65 MByte	



Linksklick .... Einheit anwählen
Mausbewegung .... Karte scrollen
Linke Maustaste gedrückt halten ..... Einheit bewegen
SHIFT A .... automatische Steuerung
C .... Karte zentrieren

▶ TOCA 2

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 37 MByte	3D-Karte



↑↓←→ ... beschleunigen, bremsen, links, rechts
C .... Perspektive ändern

▶ Rollercoaster Tycoon

Wirtschaftssim	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte	



↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... Befehl auswählen, ausführen

▶ Rollcage

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 10 MByte	3D-Karte



↑↓←→ .... links, rechts, beschleunigen
[Leertaste] .... Bremse
1 und 2 .... Waffen abfeuern
Q .... Ziel anvisieren

▶ NBA Live 99

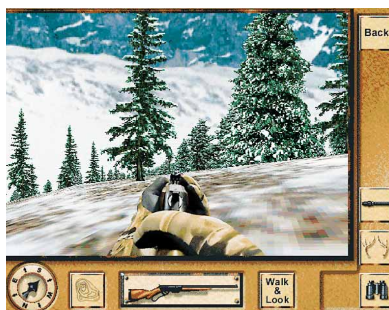
Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 37 MByte	



↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
Rechte SHIFT .... werfen oder springen
CTRL .... Passen oder Spielerwechsel

▶ Deer Hunter 2

Actionspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 54 MByte	



↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... Gegenstand auswählen, benutzen
Rechtsklick .... Gegenstand weglegen

▶ Imperialism 2

Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 61 MByte	



Linksklick .... Einheit anwählen
Rechtsklick .... Information
Mausbewegung .... Karte scrollen
C .... Karte zentrieren
H .... Hilfe aufrufen

▶ Extreme Trial Motocross

Sportspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
Festpl.: 74 MByte	3D-Karte



←→ .... links, rechts
A .... beschleunigen
Y .... bremsen
S .... hochschalten
X .... runterschalten

▶ Elite Dart

Sportspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 21 MByte	



Linksklick .... ansetzen, werfen

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CD auf eigene Gefahr. Für eventuelle Schäden, die durch diese CD enstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

▶ King's Quest 8: Mask of Eternity (neu)

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 192 MByte



END .... gehen oder rennen
INS .... springen
ALT .... Waffe wegstecken
CTRL .... Mauszeiger wechseln
Space .... Iconleiste an/aus

▶ Links LS 99

Sportspiel | Windows 95
Pentium 150 | 16 MByte RAM
Festpl.: 65 MByte



Linksklick .... Schwung holen, schlagen
Linksklick, Ziehen .... Schlagrichtung festlegen

▶ Myth 2

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 66 MByte | 3D-Karte



W, S, Y, X .... Kamera vor, zurück, links, rechts
Q, E .... Kamera drehen
A, D .... Kamera rotieren
C, V .... zoomen

▶ Quest for Glory 5 (neu)

Rollenspiel-Adventure | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 67 MByte



Linksklick .... gehen, benutzen
Rechtsklick .... Cursor wechseln
Doppelklick .... rennen, angreifen

▶ Railroad Tycoon 2 (deutsch)

Aufbauspiel | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 88 MByte



↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit auswählen
T .... Bahnhof kaufen
P .... Zug kaufen

▶ Warzone 2100

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 29 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Karte scrollen
Linksklick .... Einheit auswählen
Rahmen ziehen .... Gruppe auswählen
CTRL .... Gruppe zuordnen

Patches

Genaue Infos zu den Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

- Airline Tycoon V1.28
- Alpha Centauri V2.0 Beta
- Anno 1602 V1.05
- Army Men V1.2
- Baldur's Gate V1.1.43.15
- Dark Project V1.33
- Dark Vengeance V1.1
- Falcon 4.0 V1.04 (US)
- Football Pro 99 V2.008
- Forsaken V1.1
- Gangsters V1.05
- Grand Touring Patch 1
- Half-Life (deutsch) V1.008
- Knights and Merchants V1.32
- Kurt V1.1
- Lands of Lore 2 3Dfx-Patch
- Luftwaffe Commander V1.1
- Moto Racer 2 V1.34
- Myth 2 V1.1
- Pro Pilot 99 V1.1
- Quest for Glory 5 V1.1
- Racing Simulation 2 V1.04 (3Dfx)
- Racing Simulation 2 V1.04 (Direct3D)
- Railroad Tycoon 2 V1.05
- Siedler 3 V1.25 (von V1.20)
- Siedler 3 V1.25 (von V1.23)
- Starsiege Tribes V1.2
- Top Gun: Hornet's Nest V1.1
- Wargasm Patch 2
- Wing Commander 5 Cheat-Patch
- World War 2 Fighters V1.05

Treiber

Auf unserer Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafik- und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter dem Stichwort »Treiber«.

Grafikkartentreiber:

- 3Dfx Voodoo Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber
- 3Dfx Voodoo Rush Referenztreiber
- Creative Labs 3D Blaster Banshee
- Creative Labs Graphics Blaster 3D
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Monster 3D 2
- Diamond Viper V330
- Diamond Viper V550
- Elsa Erazor 2

Elsa Victory 2
Guillemot Maxi Gamer Phoenix
Hercules Terminator Beast
Hercules Terminator Beast Bios
Hercules Dynamite TNT
Matrox G200-Serie
Miro Crystal 20/22 SD twin
Miro HiScore Pro
Number Nine Revolution 3D
Number Nine Revolution IV
STB Velocity 4400 ohne TV
STB Velocity 4400 mit TV
Videologic GrafixStar 560

Soundkartentreiber:

Creative Labs Soundblaster Live!
Creative Labs Soundblaster 16/32/AWE
Creative Labs Soundblaster PCI 128
Creative Labs Soundblaster PCI 64
Terratec Active Radio
Terratec EWS 64 L und XL
Terratec EWS 64 S
Terratec Xlerate

Cheatprogramm zu Baldur's Gate

Mit dem exklusiven Cheatprogramm zu Interplays Megarollenspiel Baldur's Gate haben Sie fortan keine Sorgen mehr mit Feinden oder der Beschaffung von Gegenständen. Kopieren Sie das Tool erst auf Ihre Festplatte, bevor Sie es aktivieren. Wenn Sie danach Baldur's Gate starten, stehen Ihnen insgesamt acht Cheats zur Verfügung, die über die Tastenkombinationen CONTROL A bis H aufgerufen werden. Die Cheats sind jederzeit an- und abschaltbar, so daß sie gezielt aktiviert werden können.



Supernützlich: unser Cheatprogramm.

Wettbewerb: Leserprogramme

Gewinnen Sie mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm. Ob spannendes Computerspiel oder nützliches Tool - aus der großen Menge an Einsendungen nehmen diesmal wieder fünf ausgewählte Leserprogramme am Wettbewerb teil. Per Mitmachkarte stimmen unsere Leser ab, welches Programm ihnen am besten gefallen hat. Dem Sieger winken ein aktuelles Spiel und die Vorstellung im Heft als Belohnung.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wenn Sie uns ein Bild von sich mitschicken, wird auch Ihr Portrait auf der CD zu sehen sein. Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. **Pauker 2.0 von Andreas Geiger**
2. **ImBiss von Marcel Jordan**
3. **Concentration Game von Johannes Wallroth**
4. **FPU Benchmark von Marco Brose**
5. **Star Empire 1.6 von Maxi Soft**

Glückwunsch an den Sieger vom letzten Mal: Gion Andrin Kunz gewann mit seinem Spiel »Qbombman«. Platz zwei erreichte Nikolai Mecking vor Sebastian Schenk auf Rang drei.



Es sprengte sich zum Sieg: Qbombman von Gion Andrin Kunz gewinnt den Leserwettbewerb aus GameStar 3/99.

Specials

Updates zu Spielen in Form von neuen Levels, Karten oder Zusatzautos finden Sie neben weiterer aktueller Software auf unserer Bonus-CD unter dem Menüpunkt »Programme«.

Combat Flight Simulator Mission Editor
Falcon 4.0 Sprach-Ergänzung
Need for Speed 3: Jaguar XKR
Need for Speed 3: Lister Storm
Need for Speed 3: Showcases
Railroad Tycoon 2 Karte

Encarta 99 Enzyklopädie
IntelliMouse
Side Winder Game Controller

▶ DataStar

Unser DataStar gibt Ihnen den Überblick über alle Tests (mit Durchschnitts-Wertungen), CD-Inhalte und Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Klicken Sie einfach auf eine Rubrik, und schon werden die Daten sortiert. Ein weiterer Klick, und die Reihenfolge wird umgekehrt. Über die Auswahlmenüs und die Suchfunktion finden Sie problemlos und schnell jeden gewünschten Titel. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen. Die Statistikfunktion veranschaulicht per Balkengrafik die Wertungstendenzen der Einzelrubriken.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Fast alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

3DMark 99
ACDSee 32 2.4
Active Movie
Dcontrol
Delete Tool
DirectX 6.1
GameStar Benchmark
GameStar MCI-Check
Getright 3.2
Hex Wizard
Hypersnap 3.30
Ikarus Virus Utilities
Internet Explorer 4.01 SP1
Internet Profis
Netscape Communicator 4.5
Norton Anti Virus 5.0
Norton Utilities
NV3 Tweak
Powerstrip 2.35S.E.C.K.
Setup Controls
Software-Bremse
T-Online Zugangssoftware
Tirtanium
Benchmark
TweakIt
Voodoo Doctor
Winfax Pro 9.0
Winpack 32

Video-Specials

▶ Age of Empires 2:

Weltexklusiv waren wir mit der Videokamera bei den Ensemble Studios, den Schöpfern von Age of Empires 2, in Dallas zu Besuch. In einem fünfteiligen Video-Special stellen wir Ihnen zuerst die Programmier-Crew des Ensemble Studios vor, zeigen dann das aufwendige Intro, ehe wir uns ganz dem Spiel widmen. Sie sehen neue Einheiten, Gebäude und Landschaften. Sie erhalten einen ganz genauen Eindruck, wie die Bildung von Formationen abläuft. Außerdem erleben Sie hautnah eine ausgewachsene Belagerung mit.

▶ #1 Ensemble Studios



GameStar bei Ensemble: Heinrich Lenhardt war vor Ort in Texas, um dem Programmierteam auf die Monitore zu schauen.

▶ #2 Das Intro



Vom Skizzenbuch zur Animationssequenz: Schach, das königliche Spiel, ist der Ausgangspunkt des eindrucksvollen Intros.

▶ #3 Das Spiel



In unserer Mega-Preview zeigt Ihnen Jörg Langer alle neuen Features zum Echtzeitstrategie-Spektakel der Extraklasse.

▶ #4 Formationen



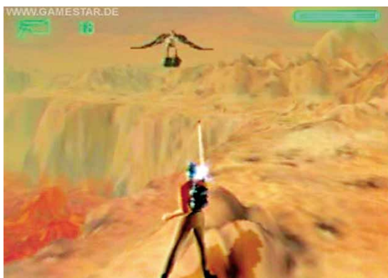
Sowohl Ritter als auch Fußsoldaten bewegen sich nun in Formation. Das ermöglicht taktische Rafinessen bei Angriff und Verteidigung.

▶ #5 Belagerung



Mit mächtigen Katapulten, flinken Bogenschützen und Reitern belagern Sie im zweiten Teil von AoE Städte, Dörfer und Burgen.

▶ Outcast



Begleiten Sie mit Jörg Spormann den Helden Cutter Slade auf der Suche nach seinen Kameraden durch die monsterreiche Welt Adelpha.

▶ Descent 3



Im dritten Teil des Actionshooters fliegen Sie mit Peter Steinlechner durch dunkle Höhlen und bekämpfen waffenstarrende Stahlkolosse.

▶ Requiem



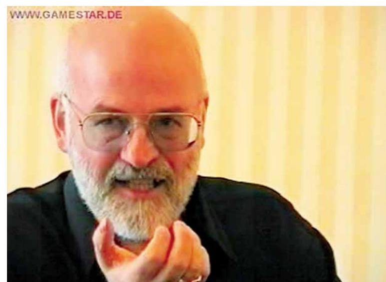
3D-Action an der Seite eines Engels präsentiert Ihnen Peter Steinlechner. Gewaltige Zaubersprüche heizen den Gegnern mächtig ein.

▶ Discworld Noir



Erleben Sie mit Gunnar Lott, was einem Detektiv in Ankh-Morpork, dem skurrilen Schauplatz dieses Adventures, alles widerfahren kann.

▶ Terry Pratchett



Der Autor der populären Scheibenwelt-Romane stand GameStar Rede und Antwort zu seinem neuesten Projekt, Discworld Noir.

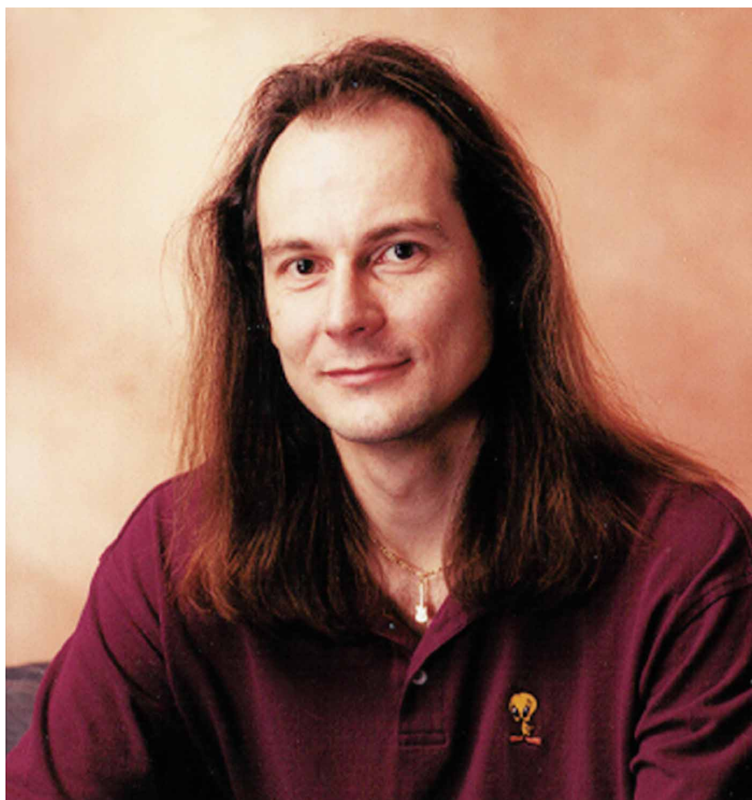
▶ Klingon Academy



Peter Steinlechner ist in die Dienste des klingonischen Reiches getreten und kämpft sich an Bord eines Warbirds durch die Galaxie.

Guido Henkel

Der Schöpfer der deutschen PC-Rollenspielserie Das Schwarze Auge werkelt derzeit für Interplay an Planescape: Torment.



Alter: *35*
Nationalität: *Deutsch*
Wohnort: *Laguna Niguel, California*
Beruf: *Spieleproduzent*
Ausbildung: *Schriftsetzer*
Motto: *Man kann alles erreichen, wenn man es nur fest genug will.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1986	Hellowoon
1987	Ooze
1988	Drachen von Laas
1990	Lords of Doom
1991	Spirit of Adventure, Drachen von Laas (veröffentlicht)
1992	The Oath
1993	Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge
1995	Das Schwarze Auge – Sternenschweif
1997	Das Schwarze Auge – Schatten über Riva; Wechsel zu Interplay, Mitarbeit an Fallout
1998	The Ultimate Wizardry Archives

Die Meilensteine des Guido Henkel



Drachen von Laas: Guido Henkel würde heute gern wieder ein »altmodisches« Adventure designen – wie diesen Amiga-Klassiker.



Das Schwarze Auge: Attics Nordland-Trilogie war ein Eldorado für Fans des Pen&Paper-Rollenspiels, für Einsteiger aber zu komplex.



Fallout: Das Endzeitspektakel war Guidos erstes Projekt bei Interplay; der Deutsche entwickelte einige der Mini-Aufgaben.



10 Fragen zu Bands und vietnamesischem Gemüse

Dein erstes Computerspiel?
The Count, ein Textadventure.

Drei Spiele für die einsame Insel?
Baldur's Gate, Delta Force, Might & Magic 6.

Lieblings-Multiplayer-Spiel?
WarCraft 2.

Das enttäuschendste Spiel?
Kein Kommentar.

Du wartest momentan auf?
Planescape: Torment natürlich.

Deine Lieblingsbands sind?
Queensryche, Van Halen, Kiss, Steve Vai.

Dein schönster Tag war...
meine Hochzeit im vietnamesischen Stil.

Dein Non-Computer-Hobby?
Musik und Filme.

Dein Non-Spiele-Traumjob?
Regisseur.

Bei dir im Kühlschrank liegen?
Corona (mexikanisches Bier) und eine Menge vietnamesisches Gemüse.

»Blindes Programmieren von Regelwerken macht kein gutes Spiel.«

Guido Henkel über seinen Weggang von Attic, den Erfolg von Baldur's Gate und aufgeblähte Spielregeln.

GameStar: Warum hast du von Attic zu Interplay gewechselt?
Guido Henkel: Ich war seit langem mit der Richtung, die Attic einschlug, nicht mehr zufrieden. Die Entscheidung, in die USA zu gehen, kam, als ich meine – damals zukünftige – Frau auf der E3-Messe in Los Angeles traf. Als mir dann Interplay Torment vorgelegt hat, war ich sofort begeistert.

GameStar: Was sind deine Aufgaben als Produzent von Torment?
Guido Henkel: Ich koordiniere die Leute, das Budget und die Arbeit. Ich arbeite an Spieldesign und Inhalt mit, lege mit unseren Grafikern das Aussehen fest und sorge dafür, daß die Programmierer ordentlich essen.

GameStar: Worin soll sich Torment von Baldur's Gate unterscheiden?
Guido Henkel: Wir verwenden nur die Engine von Baldur's Gate, alles andere ist selbstgemacht. Torment hat andere Charaktere, andere Monster, Waffen und Zauber. Kurz: Es ist eine komplett neue Rollenspielwelt mit grundverschiedenen Regeln und Orten.

GameStar: Welchen Teil deiner Arbeit magst du am meisten?
Guido Henkel: Feierabend? Nein, ehrlich: Es macht riesigen Spaß, mit einem so talentierten Team zu arbeiten. Die Atmosphäre ist sehr locker, aber dennoch konzentriert. Zu sehen, wie das Projekt täglich von all diesem Talent profitiert, ist sehr inspirierend.

GameStar: Baldur's Gate stürmt im Moment die Verkaufs-Hitparaden. Woran liegt es, daß das Genre plötzlich wieder so einen Erfolg hat?
Guido Henkel: Baldur's Gate hat die Quintessenz des Genres getroffen und durch die gute Story, Atmosphäre und Grafik viele begeistert. Die Welt, die Bioware geschaffen hat, lebt und atmet. Zu guter Letzt hat Diablo viele Einsteiger an das Genre herangeführt.

GameStar: Wohin müssen sich Rollenspiele entwickeln, damit das auch in Zukunft so bleibt?
Guido Henkel: Die Designer müssen lernen, daß eine blinde Umsetzung von Regelwerken nicht zum Ziel führt. Die Zahlenwut von Pen&Paper-Spielen interessiert Computerspieler nicht. Das größte Problem beim Schwarzen Auge zum Beispiel war das unglaublich rigide, undurchsichtige und aufgeblähte Regelwerk. Das hat viele Spieler einfach abgeschreckt.

GameStar: Hättest du nicht mal Lust, ein anderes Projekt als ein Rollenspiel zu verwirklichen?
Guido Henkel: Ich liebe Actionspiele, aber die 3D-Engine-Besessenheit der Branche stößt mich regelrecht ab. Ich träume allerdings davon, ein richtig altmodisches Adventure zu schreiben.
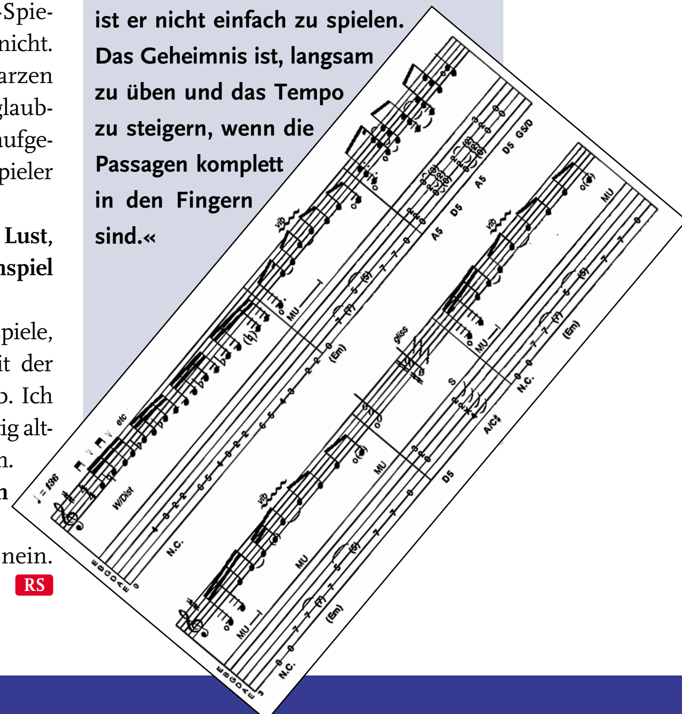
GameStar: Möchtest du wieder in Deutschland arbeiten?
Guido Henkel: Ehrlich gesagt, nein. Mir gefällt es in den USA zu gut. RS



Guido Guitarrero

Guido ist nicht nur Rollenspiel-Experte, sondern auch begeisterter Gitarrenspieler. Unten finden Sie einen seiner Lieblingsriffs. Guidos Kommentar zu dem Stück:

»Dieses Lick ist von Tooth & Nail, aus dem gleichnamigen Album von Dokken. George Lynch war immer eines meiner Idole, und dieser rasante Riff ist nur eine kleine Kostprobe seines Könnens. Durch seine Geschwindigkeit (136 Beats) ist er nicht einfach zu spielen. Das Geheimnis ist, langsam zu üben und das Tempo zu steigern, wenn die Passagen komplett in den Fingern sind.«



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 4/99

Alle Levels gelöst

Dark Project

Lehrgang für Planeten-Herrscher

Alpha Centauri

Alle 60 Secrets aufgedeckt

Tomb Raider 3

4/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 158: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Tips&Tricks-Index 5/98 bis 4/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	12/98	C	0407
Age of Empires	6/98	C	0219
Age of Empires	4/99	C	0557
Age of Empires Addon	1/99	L	0461
Age of Empires Addon	12/98	C	0407
Airline Tycoon	4/99	C	0557
Alpha Centauri	4/99	T	0569
Alarmstufe Rot	5/98	C	0199
Anno 1602	5/98	T	0214
Anno 1602	6/98	T	0250
Anno 1602	6/98	C	0219
Anno 1602	7/98	T	0270
Anno 1602	7/98	C	0253
Anno 1602	8/98	K	0281
Anno 1602	9/98	K	0317
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anno 1602	1/99	C	0439
Anstoss 2	9/98	K	0317
Anstoss 2 – Verl.	6/98	C	0219
Army Men	7/98	K	0253
Army Men	11/98	K	0385
Army Men	2/99	C	0481
Army Men	3/99	C	0519
Asghan	2/99	K	0481
Autobahn Raser	8/98	C	0281
Baldur's Gate	3/99	L	0539
Baldur's Gate	4/99	K	0557
Barrage	12/98	C	0407
Battlezone	5/98	L	0205
Battlezone	6/98	C	0219
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Biosys	4/99	K	0557
Black Dahlia	5/98	K	0199
Blade Runner	9/98	C	0317
Bleifuss Fun	8/98	C	0281
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga 99	1/99	K	0439
Bundesliga 99	3/99	K	0519
Bundesliga Man. 98	12/98	C	0407
Bundesliga Manager Hattrick	7/98	K	0254
Bundesliga Manager Hattrick	12/98	C	0407
Caesar 3	12/98	T	0422
Caesar 3	1/99	C	0439
Caesar 3	3/99	C	0519
Caesar 3	4/99	K	0557
Caesar 3 (Demo)	12/98	C	0407
Cart Pr. Racing	5/98	C	0199
Centipede	1/99	C	0439
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Colin McRae Rally	1/99	C	0439
Comanche Gold	8/98	C	0281
Comanche Gold	9/98	C	0317
Commandos	8/98	L	0306
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	8/98	K	0282
Commandos	9/98	K	0317
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Commandos	12/98	K	0408
Commandos	1/99	K	0439
Commandos	2/99	K	0481
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	8/98	K	0282
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Conflict: Freespace	12/98	K	0408
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Creatures 2	12/98	K	0408
Creatures 2	2/99	K	0481
Croc	5/98	C	0199
Dark Earth	9/98	C	0318
Dark Omen	5/98	L	0210
Dark Omen	5/98	C	0200
Dark Omen	6/98	C	0220
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Project	3/99	K	0519
Dark Project	4/99	L	0563
Dark Reign	5/98	C	0200
Dark Reign	5/98	K	0200
Dark Reign	6/98	C	0220
Dark Reign Addon	6/98	L	0244
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter	8/98	C	0282
Deer Hunter 2	1/99	C	0440
Delta Force	12/98	T	0428
Delta Force	3/99	C	0519
Dethkarz	12/98	K	0408
Dethkarz	2/99	C	0481
Dethkarz	3/99	C	0519
Diablo: Hellfire	7/98	C	0254
Diablo: Hellfire	8/98	C	0282
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Diablo	5/98	C	0200
Diablo	7/98	C	0254
Die by the Sword	6/98	K	0220
Die by the Sword	6/98	C	0220
Dominion	9/98	C	0318
Dominion	10/98	K	0354
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper	8/98	K	0283
Dynasty General	11/98	T	0402
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	8/98	C	0283
Emergency	11/98	K	0386
Emergency	3/99	C	0520
Enemy Infestation	3/99	K	0520
ESPN Xgames ProBoarder	3/99	K	0520
European Air War	12/98	T	0426
Excessive Speed	2/99	C	0481
Extreme Assault	1/99	C	0440
Extreme G2	4/99	C	0558
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-16 Multirole F.	2/99	C	0481
F-16 Multir. Fighter	3/99	C	0520
F-22 ADF	5/98	C	0201
F-22 Raptor	1/99	C	0440
Fallout 2	1/99	K	0440
Fallout 2	3/99	L	0525
Fallout 2	3/99	K	0520
Fallout 2	4/99	C	0558
Fields of Fire	10/98	K	0354
FIFA 98	5/98	C	0201
FIFA 98	6/98	K	0221
FIFA 98	9/98	K	0319
FIFA 99	2/99	K	0481
FIFA 99	4/99	K	0559
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Fantasy 7	12/98	K	0408
Final Fantasy 7	1/99	K	0440
Final Fantasy 7	2/99	K	0482
Final Fantasy 7	4/99	K	0559
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Formel 1	9/98	C	0319
Formel 1 '97	5/98	K	0201
Forsaken	5/98	T	0218
Forsaken	7/98	C	0254
Forsaken	8/98	C	0283
Frankreich '98	7/98	K	0254
Frankreich '98	8/98	C	0284
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frankreich '98	12/98	K	0409
Frogger	5/98	C	0201
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Fünfte Element, das	1/99	C	0441
Future Cop LAPD	4/99	K	0559
Game, Net & M.	8/98	C	0284
Gangsters	4/99	C	0559
Gettysburg	6/98	C	0221
Gex 2	11/98	C	0387
Golden Goal '98	8/98	K	0284
Grand Prix 500ccm	1/99	T	0478
Grand Prix Legends	12/98	L	0414
Grand Prix Legends	1/99	L	0446
Grand Prix Legends	1/99	C	0441
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Grim Fandango	2/99	L	0510
Grim Fandango	1/99	K	0441
Half-Life (deutsch)	3/99	K	0521
Hardwar	12/98	C	0409
Heart of Darkness	8/98	K	0284
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Heavy Gear	6/98	C	0221
Hedz	12/98	T	0430
Hedz	1/99	C	0442
Heretic 2	1/99	C	0442
Heretic 2	2/99	C	0482
Heroes of M&M 2	7/98	C	0254
Herrscher d. M.	6/98	C	0221
Hexplore	7/98	K	0254
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Incoming	5/98	T	0217
Incoming	6/98	C	0221
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	5/98	T	0213
Incubation	6/98	C	0221
Incubation	4/99	C	0559
Incubation Addon	7/98	L	0275
Industriegigant, der	1/99	C	0442
Interstate '76	6/98	K	0222
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	K	0255
iPanzer 44	6/98	K	0222
I-War	6/98	C	0222
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jazz Jackrabbit 2	6/98	C	0222
Jedi Knight	5/98	K	0201
Jedi Knight Addon	5/98	C	0202
Jedi Knight Compil.	1/99	C	0442
Jedi Knight Compil.	4/99	C	0559
King's Quest 8	1/99	K	0443
KKND 2	7/98	T	0255
KKND 2	10/98	C	0356
KKND 2	12/98	C	0409
KKND 2	4/99	C	0560
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Knights & Merchants	12/98	K	0409
Knights & Merchants	1/99	C	0443
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Liberation Day	5/98	K	0201
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lode Runner 2	1/99	C	0443
Lords of Magic	12/98	C	0409
Lords of Magic SE	2/99	C	0482
M1 Tank Plat.2	5/98	K	0202
Mana	2/99	C	0482
Master of Orion 2	1/99	T	0474
Master of Orion 2	1/99	C	0443
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0406
Mayday	11/98	C	0389
Mayday	12/98	C	0409
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	8/98	T	0325
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Metalizer	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Micro Mach. V3	12/98	C	0409
Might & Magic 6	6/98	K	0222
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Missing in Action	10/98	K	0357
Missing in Action	1/99	C	0443
Monkey Island 3	1/99	K	0443
MonsterTruck Madness 2	8/98	C	0284
MonsterTruck Madness 2	9/98	K	0320
MonsterTruck Madness 2	10/98	K	0357
MonsterTruck Madness 2	1/99	C	0444
Motocross Madness	11/98	K	0389
Motocross Madness	12/98	K	0409
Motocross Madness	1/99	C	0444
Motocross Madness	3/99	K	0521
Moto Racer	10/98	K	0358
Motor Racer 2	2/99	K	0482
Motorhead	7/98	C	0256
Motorhead	8/98	C	0285
Myth 2	3/99	K	0522
NBA Hangtime	9/98	C	0320
NBA 98	12/98	C	0409
NBA Live 98	7/98	C	0256
NBA 99	2/99	K	0483
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Need for Speed 3	12/98	C	0410
Need for Speed 3	1/99	K	0444
Need for Speed 3	2/99	K	0483
Need for Speed 3	3/99	K	0522
Need for Speed 3	4/99	K	0560
NHL 97	7/98	C	0256
NHL 98	7/98	C	0256
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	C	0390
NHL 99	12/98	C	0410
NHL 99	1/99	C	0444
NHL 99	2/99	C	0484
NHL 99	3/99	C	0522
Nice 2	2/99	C	0484
Nice 2	3/99	C	0522
Nightlong	12/98	L	0436
Nightmare Creat.	6/98	C	0223
O.D.T.	1/99	C	0444
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Pandemonium 2	5/98	C	0202
Panzer Gen. 3D	5/98	C	0203
Panzer Gen. 3D	7/98	C	0257
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Populous 3	12/98	T	0434
Populous 3	1/99	L	0448
Populous 3	2/99	L	0514
Populous 3	2/99	C	0484
Powerboat Racing	6/98	C	0223
Powerslide	2/99	C	0484
Rage of Mages	12/98	C	0411
Railroad Tycoon 2	12/98	T	0432
Railroad Tycoon 2	2/99	C	0485
Rainbow Six	11/98	C	0390
Rainbow Six	12/98	C	0411
Rainbow Six	1/99	K	0445
Reap	7/98	C	0257
Rebellion	7/98	K	0257
Rebellion	9/98	K	0321
Recoil	3/99	C	0522
Recoil	4/99	C	0560
Redjack	12/98	K	0412
Redline Racer	6/98	K	0223
Redline Racer	7/98	C	0257
Return Fire 2	12/98	K	0412
Return to Krondor	2/99	K	0485
Return to Krondor	4/99	C	0560
Rogue Squadron	2/99	K	0485
Rollcage	4/99	K	0560
Sanitarium	8/98	K	0285
Scars	2/99	C	0485
Schleichfahrt	3/99	C	0523
Sensible Soccer – WM Edition	7/98	K	0257
Shogo	12/98	C	0412
Shogo	4/99	C	0560
Siedler 2	5/98	C	0203
Siedler 3	2/99	L	0504
Siedler 3	2/99	K	0486
Siedler 3	3/99	L	0533
Siedler 3	3/99	K	0523
Siedler 3	4/99	K	0560
Sim City 2000	7/98	C	0257
Sim City 2000	11/98	C	0390
Sim City 3000	4/99	T	0575
Sim City 3000	4/99	C	0561
Spearhead	11/98	K	0391
Spearhead	2/99	C	0486
Spec Ops	7/98	C	0258
Spec Ops: Ranger Assault	10/98	C	0358
StarCraft	6/98	L	0225
StarCraft	6/98	T	0225
StarCraft	8/98	K	0285
StarCraft	12/98	K	0412
StarCraft	1/99	C	0445
StarCraft	2/99	K	0486
StarCraft: Brood War	3/99	L	0549
StarCraft: Brood War	3/99	K	0523
StarCraft: Brood War	4/99	C	0561
StarCraft Online	8/98	T	0295
StarCraft Editor	8/98	T	0290
StarCraft Ladder	8/98	T	0287
StarCraft Multipl.	7/98	T	0259
StarCraft Veteran.	7/98	L	0266
Star Wars: Rogue Squadron	3/99	C	0524
SWAT 2	4/99	C	0561
Team Apache	9/98	K	0321
Test Drive 5	3/99	C	0524
Tex Murphy 3	5/98	K	0203
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	K	0321
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider Director's Cut	6/98	L	0246
Tomb Raider 3	2/99	L	0488
Tomb Raider 3	2/99	K	0486
Tomb Raider 3	3/99	K	0524
Tomb Raider 3	4/99	T	0579
Tomb Raider 3	4/99	K	0561
Total Annihilat.	5/98	C	0204
Total Annihilat.	12/98	C	0412
Trespasser	1/99	K	0445
Trespasser	2/99	C	0487
Turok	5/98	C	0204
Turok	6/98	C	0224
Twisted Metal 2	9/98	C	0321
Ubik	5/98	K	0204
Unreal	7/98	C	0279
Unreal	8/98	L	0296
Unreal	8/98	C	0285
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal	12/98	K	0412
Unreal	1/99	L	0446
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	6/98	K	0224
Uprising	12/98	C	0413
Uprising 2	4/99	C	0561
Urban Assault	11/98	T	0400
Vangers	9/98	K	0322
Viper Racing	4/99	C	0562
War Games	11/98	C	0391
Wargasm	2/99	K	0487
Wargasm	3/99	C	0524
Warhammer 40K: Chaos Gate	1/99	K	0446
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War of the Worlds	2/99	K	0487
War of the Worlds	3/99	C	0524
Wing Commander Prophecy	4/99	C	0562
Worms 2	6/98	K	0224
Worms 2	8/98	K	0286
Worms 2	9/98	K	0322
Worms 2	12/98	C	0413
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-COM: Interceptor	7/98	K	0258
X-COM: Interceptor	9/98	C	0322
X-COM: Interceptor	10/98	C	0358
X-COM: Terror from the Deep	11/98	T	0404
X-COM: Terror from the Deep	1/99	C	0446
You don't know Jack	4/99	K	0562
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Age of Empires

Zenturio Marco Bringewatt hat einen Weg gefunden, wie Sie Ihre Bogenschützen auch ohne Flotte über das Wasser zum Feind schicken können. Verwandeln Sie die Jungs mittels »DARK RAIN« (einfach im Chatmenü eingeben) in Bäume, klicken Sie anschließend aufs Wasser und dann zum Bestimmungsort. Ihr Konkurrent wird sich wundern.

Airline Tycoon

Steffen »Lufthansa« Strauß war so freundlich, uns Cheats zur fliegerischen Wirtschaftssimulation zu überlassen. Tippen Sie die Codes einfach während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
DONALDTRUMP	10.000.000 Mark dazu
EXPANDER	Flughafen wird größer
NODEBTS	Schulden werden geteilt
SHOWALL	Alle Flüge werden sichtbar (auf dem Monitor)
THINKPAD	Sie erhalten ein Notebook
WINNING	Mission siegreich beenden
ATMISSALL	Alle Missionen anwählen
MENTAT	Alle Berater
FAMOUS	Image wächst auf 100 Prozent
CROWD	Mehr Leute auf dem Flughafen

Baldur's Gate: Cheat-Programm

Zu Interplays Rollenspiel-Epos finden Sie im Menüpunkt »Special« auf unserer Cover-CD einen exklusiven Baldur's-Gate-Trainer. Rufen Sie ihn einfach vor Spielbeginn auf, und merken Sie sich die Tastenkombinationen. Dann starten Sie das Spiel und können per Tastendruck Ihre Heldengruppe unsterblich machen, sich unendlich Geld verschaffen, Ihre Kämpfer verbessern und vieles mehr. Achtung: Der Trainer funktioniert nicht mehr, wenn Sie Ihr Programm patchen.



Baldur's Gate: Dieses exklusive Cheat-Programm finden Sie auf der Cover-CD.

Baldur's Gate

TIP 1: In jeder besseren Party gibt es ein Pärchen, das sich nicht trennen will, obwohl Sie gerade einen hochinteressanten Neuling kennengelernt haben. Kein Problem: Leser Matthias Petsch weiß Rat. Ziehen Sie den ungeliebten Part einfach bis aufs Hemd aus, und schicken Sie ihn gegen den nächstbesten Feind. Nach seinem Ableben löschen Sie ihn und stellen den neuen Mann ein. Der Partner des Verstorbenen wird Sie aber deshalb nicht verlassen.



Baldur's Gate: Um Khalid und Jaheira zu trennen, müssen Sie einen von beiden opfern.

TIP 2: Magier Herbert Göll verwandelt Wasser in Gold, jedenfalls fast. Tauschen Sie im Inventar einen einsatzbereiten Trank durch einen Edelstein aus, erscheint der Trank im Spielbildschirm immer noch unverändert. Wenn Sie ihn nun zweimal anklicken, erhöht sich die Anzahl der Edelsteine auf 65.535. Die lassen sich an der Schwertküste problemlos zu Geld machen.

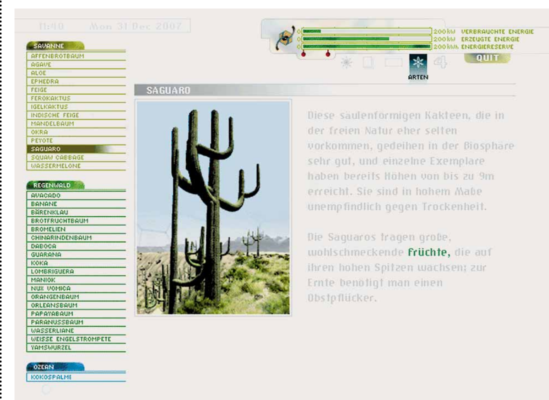
TIP 3: Eine besonders wirksame Hilfestellung gibt Danny Koehler, der den folgenden Trick herausbekommen hat. Öffnen Sie mit dem Windows-Notepad die Datei `baldur.ini` im Badur's-Gate-Verzeichnis. Fügen Sie die Zeile `Cheats=1` unter dem Eintrag `[Game Options]` ein. Speichern Sie ab. Nun können Sie im Spiel mit CTRL und TAB die Konsole öffnen und dort die folgenden Cheats eingeben. Achtung: Eine Taste stimmt nicht mit dem üblichen US-Tastaturlayout überein: Für : müssen Sie SHIFT-Ü drücken.

Cheat	Wirkung
CHEATS:DrizztAttacks()	Drizzt attackiert die Gruppe
CHEATS:DrizztDefends()	Drizzt verteidigt die Gruppe
CHEATS:Midas()	Gruppe bekommt 500 Gold
CHEATS:CriticalItems()	Gruppe bekommt 3 wichtige Gegenstände
CHEATS:FirstAid()	Gruppe bekommt 5 Heiltränke, 5 Gegengifte, 1 Stein-zu-Fleisch-Spruch
CHEATS:Hans()	Charakter teleportiert zur Cursor-Position
CHEATS:ExploreArea()	Karte wird aufgeklärt
CHEATS:TheGreatGonzo	10 tollwütige Hühner tauchen auf

Biosys

TIP 1: Je weniger Gewicht Sie mit sich herumtragen, desto länger reichen Ihre Energiereserven für Wanderungen. Deponieren Sie schwere Objekte lieber an zentralen Orten (wie den Magnetbahnstationen).

TIP 2: Nahrung ist in Biosys knapp, aber Sie dürfen trotzdem nicht alles essen. Rohe Lebensmittel sollten Sie im Labor des Hauptquartiers abkochen; Infos über unbekannte Früchte erhalten Sie im Stationscomputer.



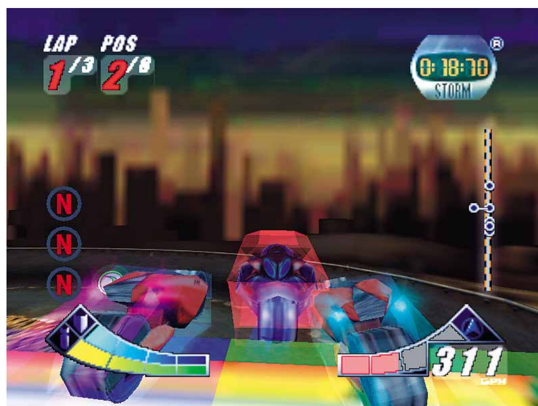
Biosys: Daten über alle Pflanzen können Sie im Lexikon des Zentralcomputers nachschlagen.

Caesar 3

Unser Leser Billi »Brutus« Knop aus Göttingen hat ein für alle Mal das leidige Problem mit den herumstreunenden Wolfsrudeln gelöst: Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit so langsam wie möglich ein. Nun können Sie gemütlich um jeden Wolf eine Mauer bauen.

Extreme G2

Sollten Ihnen die Effekte in Acclaims Zukunfts-Raserei nicht genügen, oder schmeißt Sie Ihr High-Tech-Bike immer wieder in den Straßengraben, haben Sie vielleicht den falschen Namen. Versuchen Sie es statt dessen doch mal mit einem der folgenden.



Extreme G2: Dank unbegrenzter Schildenergie können Ihnen die gegnerischen Zweiräder nichts mehr anhaben.

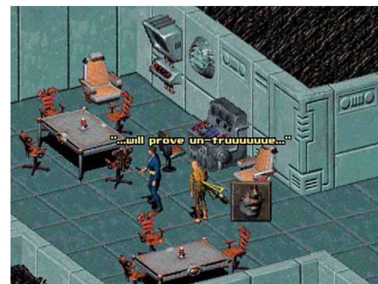
Cheat	Wirkung
NITROID	Unbegrenzt Nitro
MISTAKE	Unbegrenzt Raketen
XCHARGE	Unbegrenzt Waffen und Schilde
MISPLACE	Bessere Waffen
XXX	Beschleunigt das Spiel
SPIRAL	Drehbare Kamera
SPYEYE	Vogelperspektive
NEUTRON	Alles in der »Tron«-Perspektive
2064	Futuristische Autos
FLICK	Bildschirm auf 1/4 verkleinert
PIXIE	Niedrigere Details

Fallout 2

Die Tipsflut zu Interplays postatomarer Rollenspielsaga reißt nicht ab. Sollten Sie also Probleme in den verseuchten Wüsten Nordamerikas haben, sind Sie bei uns genau richtig.

TIP 1: Der Karmawert kann mit ein wenig Geduld schon früh im Spiel in ungeahnte Höhen getrieben werden. Dazu müssen Sie im Vault (Bunker) von Vault City auf Ebene 3 »Martin« ansprechen und ihn für seine Sangeskunst loben (meist Antwort 2). Dabei erhöht sich Ihr Karmawert um 1. Dieser hilfreiche Vorgang läßt sich übrigens unbegrenzt wiederholen.

TIP 2: Die NPCs in der Party stehen gerne im Weg, am liebsten aber mitten in der Schußlinie unseres Helden. Da ist es nützlich, daß die »aus-dem-Weg-Funktion« für Ihre tapferen Partymitglieder auch im Kampf funktioniert. Einfach mit der linken Maustaste auf die störende Figur


Fallout 2: Sprechen Sie mit Martin.

klicken, gedrückt halten und den Pfeil wählen. Dieser Vorgang kostet Sie keinen Aktionspunkt.

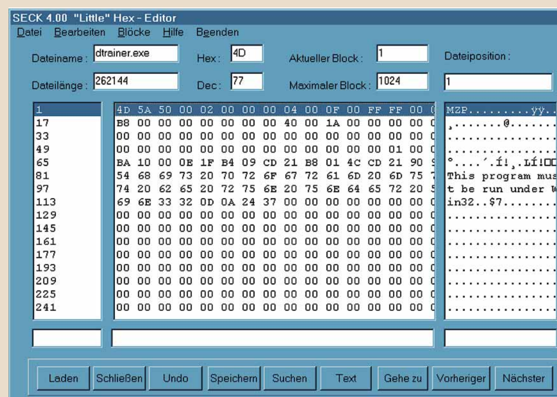
TIP 3: Wählt man den Perk »Bonus Move«, bekommt man zwei zusätzliche Aktionspunkte für Bewegungen. Wenn man im Kampf die beiden Punkte im Zug aufbraucht, speichert und anschließend den Spielstand wieder lädt, werden auch die Bonuspunkte wiederhergestellt. Das ist besonders nett, wenn Sie sich in einer Notsituation schnellstens zum Ausgang bewegen wollen, um eine Verschnaufpause zu bekommen.

TIP 4: Ein Hinweis für Fortgeschrittene: Sprechen Sie mit dem betrunkenen Priester in New Reno, nachdem Sie die Enklave besiegt haben. Er wird Ihnen ein Fallout-2-Hintbook geben, das Ihre Skills auf 300 bringt.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit, dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

(Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

Fifa 99

TIP 1: Auch mit starken Schüssen sind die Torhüter in EA Sports' Fußball-Referenz aus mehr als zehn Metern nur schwer zu überwinden. Daher hat sich unser fußballkundiger Leser Sebastian Müller einen kleinen Trick ausgedacht. Passen Sie einfach in Richtung Tor. Oft wird der Kullerball à la Olli Kahn unterschätzt und rollt ungehindert ins gegnerische Netz.
TIP 2: Superstar Ronaldo ist doch im Spiel dabei. Beim Spieler »Silva« in der brasilianischen Nationalmannschaft fällt auf, daß er den höchsten Kaufpreis und auch die besten Werte im gesamten Spiel besitzt. Außerdem spielt er bei Inter Mailand und hat auch noch eine Glatze. Um den Namen zu ändern, begibt man sich einfach ins »Player Management«-Menü und schleust Ronaldo auch in die 99er Version ein.

Final Fantasy 7

Damit Ihre japanischen Freunde nicht auf der vorletzten Stufe ihrer Limit-Moves stehenbleiben, müssen Sie ihnen die Anleitungen für den finalen Angriff spendieren. Wo die zu finden sind, hat Leonid Sotnikov für Sie herausgefunden.
CLOUD: Durch genügend Punkte im Battle Square kann der tapfere Cloud die Anleitung kaufen.
BARRET: Nachdem Corel gerettet ist, erhält Barret die Anleitung zum Limit-Move von einer alten Frau.
TIFA: Sie muß (auf CD 2) nach Nibelheim zurückkehren und in ihrem Zimmer auf dem Klavier eine bestimmte Melodie spielen.
AERIS: Nördlich von Fort Condor findet sich jenseits des Flusses eine Höhle mit einem schlafenden Mann. Wenn die letzten beiden Ziffern der geschlagenen Schlachten übereinstimmen (z. B. 511), erwacht er und überreicht ihr ein Mithril-Paket. Damit geht es zum Waffenschmied südlich des Gold Saucer, der Ihnen zum Tausch Aeris' Limit Move anbietet (obere Truhe).
YUFFIE: Sie erhält den finalen Angriff nach ihrem Sieg über Godo (beim Turm in Wutai).
RED: Die Anleitung wartet im Safe in Sephiroths Haus in Nibelheim.
CID: Seine Attacke liegt im abgestürzten Flugzeug auf dem Meeresgrund.
VINCENT: Er muß zweimal den runden See in der Nähe von Corel besuchen, einmal auf CD 2, einmal später. Das geht entweder per U-Boot oder mit einem der besseren Chocobos.
CAIT: Der Kampf-Kater hat keine vierte Stufe bei seinen Limit-Attacken.

Future Cop LAPD

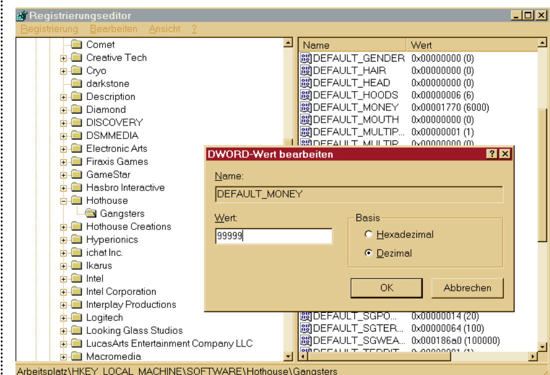
Für den actiongeladenen Iso-Shooter von EA haben wir einige nützliche Kampftaktiken zusammengestellt.
TIP 1: Lassen Sie sich nicht zu sehr von Nebenaufgaben ablenken. Die sind zwar ganz originell inszeniert, Sie verbrauchen dabei aber unnötig viel kostbare Munition.
TIP 2: Bei den Hauptaufgaben sollten Sie nicht zu geizig mit mittleren und schweren Waffen umgehen. Raketen oder Minen putzen deutlich mehr weg als Standard-Kriegsgerät, sind im Verhältnis zu den normalen MP-Patronen aber recht großzügig vorhanden.
TIP 3: Die Schild-Nachtankstationen sind in einigen Missionen arg dünn gesät. Wenn Sie schon stark angeschlagen sind, sollten Sie auch längere Wege zurück in Kauf nehmen.



Future Cop LAPD: Regelmäßig Schilde erneuern ist Pflicht für Zukunftspolizisten.

Gangsters

Florian »Capone« Schwombeck weiß Hilfe, wenn Ihnen in Eidos' ehrenwerter Gesellschaft die Kohle ausgeht. Klicken Sie unter Windows auf »Start« und dann auf »Ausführen«. Wenn Sie jetzt im Textfeld »regedit« eingeben, wird die Registrierungs-Datenbank aufgerufen. Suchen Sie unter »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\HOTHOUSE\GANGSTERS« den Eintrag »DEFAULT_MONEY«, und setzen Sie eine beliebige Zahl ein. Achtung: Vorher auf »Dezimal« umschalten. Falls Sie Gangsters noch nie aufgerufen haben, fehlt der Eintrag noch. Wenn Sie nun ein neues Spiel starten, liegt die eingetragene Zahl als Geld im Safe bereit. Wichtig: Beim Spielstart dürfen Sie nicht den Schieberegler für das Geld bewegen.



Gangsters: So kommen Sie mit wenig Arbeit an viel Geld.

Incubation

Blue Bytes gerade als Budget-Titel erschienenes Strategie-Goldstück hat's ganz schön in sich. Zum Glück gibt's Cheats, die enorm helfen. Tippen Sie die Codes einfach in der Stadtansicht ein. Die Schummeleien funktionieren auch beim Mission Pack.

Cheat	Wirkung
IX1	Karte komplett einsehbar
IX2	10 Erfahrungspunkte pro Marine
IX3	500 Ausrüstungspunkte fürs Team
IX4	Nächste Mission aufrufen

Jedi Knight Compilation

Noch mehr Spaß für den gerade frisch als Budget-Titel erschienenen Action-Hammer haben unsere Spürhunde gefunden. LucasArts hat einen Geheimlevel auf der Mysteries-of-the-Sith-CD versteckt. Im Verzeichnis »...\Gamedata\Resource\Video« ist eine Zip-Datei namens »Unsupported«. Wenn Sie die entpacken und in das Level-Format Goo umwandeln (einfach die Endung ».goo« anhängen), können Sie als Luke Skywalker durch die Wolkenstadt Bespin marschieren und in der Karbonit-Kammer eine energische Jedi-Dame bekämpfen.

0559

KKND 2: Krossfire

Eine ganze Reihe nützlicher Schummeleien zur martialischen Echtzeit-Strategie bekamen wir vom Hersteller Melbourne House. Um die Cheats einzugeben, müssen Sie zuerst das Spiel mit der



KKND 2: Nie wieder Geldprobleme für Mutanten und Menschen.

Befehlszeile »-BADNEWS« starten. Am einfachsten erledigen Sie dies, indem Sie unter »Eigenschaften« den Shortcut der »KKND2.EXE« entsprechend editieren. Im laufenden Spiel drücken Sie dann zeitgleich ALT und TAB. Ist Ihnen diese etwas knifflige Prozedur gelungen, erscheint die Meldung »Cheats enabled«. Anschließend können Sie die folgenden Mogeleien aktivieren.

Cheat	Wirkung
CTRL+M	Mehr Geld
CTRL+C	Level siegreich beenden
CTRL+F	Level verlieren
CTRL+T	Lichtet den Kriegsnebel
CTRL+W	Wegpunkte-Info aktivieren
CTRL+E	Wegpunkte-Info deaktivieren

Need for Speed 3

Um als Polizist Rasern auch auf gut ausgebauten Strecken ein Ende zu bereiten, können Sie die Wagen schon gestellter Verkehrsrowdies als Sperre benutzen. Mit Hilfe einiger zusätzlicher Krähenfüße sollte sich schon bald ein Schrottberg angesammelt haben, der Ihre Gegner zur Verzweiflung bringt, besonders in Multiplayer-Spielen. Diesen Tip sandte uns Thomas Raack.

Recoil

Zur OEM-Version der Panzer-Action erreichten uns schon die ersten Cheat-Codes. Während des Spiels einfach CTRL+X drücken und im Cheatmenu folgende Codes eingeben, die Ihnen im erbitterten Kampf enorm helfen.

Cheat	Wirkung
HEMMIT	Alle Waffen, unendlich Munition
MEDIC	Volle Schilde
CAVALRY	Unbesiegbar

Return to Krondor

Wenn Sie alle Zaubersprüche kennenlernen möchten und sowohl mit Ihrer Zeit als auch mit Ihrem Mana eher sparsam umgehen, laden Sie doch einmal die »RTKRONDOR.INI« aus dem Spieleverzeichnis in einen Texteditor wie »NOTEPAD«, und fügen die folgenden Zeilen ein.

```
[Console]
Console=1
```

Im Spiel drücken Sie ALT+C, um die Konsole zu aktivieren (es erscheint ein grünes »$«-Zeichen). Tippen Sie »PYROMANIA«, und bestätigen Sie mit ENTER und nochmals ALT+C, um die Konsole wieder zu schließen. Viel Spaß beim Zaubern.

Rollcage

Mit unseren Tips kommen Sie bei der flotten Actionraserei von Psygnosis vor Ihren Gegnern ins Ziel.

TIP 1: Geben Sie beim Start erst Gas, wenn der Countdown bei 1 angelangt ist. Das erspart Ihnen unnötig quietschende Reifen und bringt Sie meistens gleich in Führung.

TIP 2: Bleiben Sie auf der Strecke, und umfahren Sie störende Hindernisse, statt sie zu rammen. Allzu gewagte Manöver kosten nur Zeit.

TIP 3: Der Nitrobooster ist mit Vorsicht zu genießen. Auf kurvigen Strecken



Rollcage: Versuchen Sie, Gebäude über den Gegnern zum Einsturz zu bringen.

sollten Sie auf die raketenhafte Beschleunigung besser ganz verzichten.

TIP 4: Im Multiplayer-Modus können Sie lästige Konkurrenten aufhalten, indem Sie ihnen per Rakete ein Gebäude auf den Kopf krachen lassen.

Siedler 3

Der Bestseller der Aufbauspiele stellt Sie auch in der dritten Ausgabe vor einige Probleme, ist aber großzügig, was Bugs angeht, die Ihnen das Siedeln erleichtern. Um für das Horten von Gold kein Lager bauen zu müssen, gehen Sie wie folgt vor: Errichten Sie eine Anlegestelle etwas abseits Ihrer Handelsrouten, und stellen Sie nun ein, daß alles Gold (unendlich) wegtransportiert werden soll. Die Träger bringen Ihre Reichtümer daraufhin zur Anlegestelle, wo sie gratis lagern. Dieser Trick von Markus Wilthaner funktioniert selbstverständlich auch mit allen anderen Waren.

Shogo

Zu Monoliths japanisch angehauchtem Ego-Shooter haben unsere Experten einige neue Cheatcodes aufgespürt, um Ihnen den Kampf gegen die zahlreichen Feinde zu erleichtern. Die bereits bekannten Mogeleien drucken wir der Vollständigkeit halber nochmal mit ab. Um die Cheats anzuwenden, drücken Sie einfach während des Spiels T, um die Chat-Eingabe zu öffnen, und tippen dann die gewünschten Schummel-Codes ein.



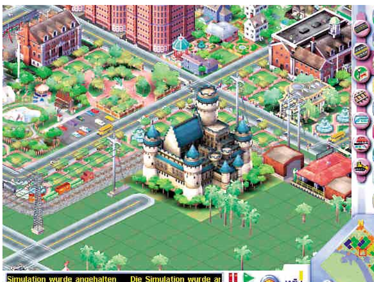
Shogo: Per Cheat verpassen Sie allen Figuren grotesk anmutende Riesenwaffen.

Cheat	Wirkung
mpteleport	Teleport zum Start
mponfoot	Zu Fuß unterwegs
mpmech	Als Mech unterwegs
mpvehicle	Als Fahrzeug unterwegs

mpmimimi	Alle Waffen
mptears	Alle Waffen und unendlich Munition
mpboyisuck	Alle Gegner werden zerstört
mptriggers	Auslöser für Ereignisse als bunte Würfel sichtbar
mpbigguns	Alle Figuren tragen Riesenwaffen
mpgod	Godmode
mpkfa	Volle Munition, Rüstung und Gesundheit
mphealth	Volle Gesundheit
mpammo	Volle Munition
mparmor	Volle Rüstung
mpclip	Sie können durch Wände gehen
mppos	Ihre Position wird angezeigt
mpcamera	Kamera wird eingerichtet
mplightscape	Licht an/aus

Sim City 3000

Für Maxis' stadtliches Aufbauspiel gibt es bereits die ersten Codes, die Ihren Bürgermeisterposten sichern. Drücken Sie während einer laufenden Partie [CTRL], [ALT], [SHIFT] und [C] gleichzeitig – das aktiviert den Cheatmodus.



Sim City 3000: Das knuffige Schloß ist die Belohnung für moralische Standfestigkeit.

Cheat	Wirkung
i am weak	Alle Gebäude und Zonen; Transportrouten brauchen keinen Wasseranschluß mehr
call cousine vinnie	In Ihrem Beraterfenster erscheint ein Mann mit einem »unmoralischen Angebot«. Wenn Sie es annehmen, füllt sich die Kasse
zyxwvu	Wenn Sie das »unmoralische Angebot« (s.o.) ablehnen und diesen Cheat eingeben, erhalten Sie ein Schloß, das den Landwert stark erhöht
garbage in, garbage out	Alle öffentlichen Gebäude verfügbar
power to the masses	Alle Kraftwerke verfügbar
water in the desert	Alle wasserfördernden Gebäude verfügbar

salt on	Seen enthalten Salzwasser
salt off	Alle Seen enthalten Süßwasser

Die folgenden Cheats sind mit Vorsicht zu genießen, weil sie die Geländestufen beeinflussen und somit Bauwerke zerstören können. Dies gilt für die ganze Karte. Speichern Sie vor dem Cheaten also sicherheitshalber ab.

Cheat	Wirkung
terrain one up	Terrain wird um eine Stufe erhöht
terrain one down	Terrain wird um eine Stufe gesenkt
terrain ten up	Terrain wird um zehn Stufen erhöht
terrain ten down	Terrain wird um zehn Stufen gesenkt

StarCraft Brood War

Auch im Addon von Blizzards Endzeit-Getümmel funktionieren die Cheat-Codes der Vollversion. Da aber noch einige dazugekommen sind, gibt's als ganz besonderen Service noch mal alle nützlichen Schummeleien. Zum Aktivieren der Codes einfach während einer Partie die [ENTER]-Taste betätigen, den entsprechenden Cheat eingeben und wieder mit [ENTER] bestätigen.

Cheat	Wirkung
MAN OVER GAME	Spiel gewonnen
GAME OVER MAN	Spiel verloren
POWER OVERWHELMING	Unzerstörbare Gebäude und Einheiten
SOMETHING FOR NOTHING	Alle Upgrades
MEDIEVAL MAN	Upgrade einer beliebigen Einheit
OPERATION CWAL	Gebäude schneller bauen, mit sofortigem Upgrade
BLACK SHEEP WALL	Karte aufdecken
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Fog of War deaktivieren
THE GATHERING	Unbegrenzte Energie
NOGLUES	Gegner hat keine Energie
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Sie können alles bauen
FOOD FOR THOUGHT	Ignoriert Versorgungsschwierigkeiten beim Einheitenbau
SHOW ME THE MONEY	Mineralien und Vespin-Gas auf 10.000 erhöhen
WHATS MINE IS MINE	Mineralien um 500 erhöhen
BREATHE DEEP	Vespin-Gas um 500 erhöhen
THERE IS NO COW LEVEL	Nächste Mission
OPHELIA	Aktiviert Missionsauswahl (Sie dürfen keine Cheats davor benutzen)
TERRAN[MISSIONS-NUMMER]	Terraner-Mission aussuchen
ZERG[MISSIONS-NUMMER]	Zerg-Mission aussuchen
PROTOSS[MISSIONS-NUMMER]	Protoss-Mission aussuchen
STAYING ALIVE	Weitermachen nach erfüllter Mission
RADIO FREE ZERG	Zerg-Song (nur wenn Sie die Zerg spielen)

SWAT 2

Einsatzleiter Leonid Sotnikov aus Würzburg hat herausgefunden, wie Sie bei Sierras Echtzeit-Krimi jede Mission spielen können. Einfach nur die folgenden Zeilen in die Datei »swat2.ini« eintragen und anschließend im Menü »Quick Play« die gewünschte Mission anwählen.

```
SM1=1 SM11=1 SM21=1
SM2=1 SM12=1 SM22=1
SM3=1 SM13=1 SM23=1
SM4=1 SM14=1 SM24=1
SM5=1 SM15=1 SM25=1
SM6=1 SM16=1 SM26=1
SM7=1 SM17=1 SM27=1
SM8=1 SM18=1 SM28=1
SM9=1 SM19=1 SM29=1
SM10=1 SM20=1 SM30=1
```

Tomb Raider 3

Damit die arme Lara Croft im kalten Antarktiswasser nicht so friert, haben wir einen Tip parat: Wenn der Balken »Wärmeenergie« kurz vor dem Ende ist (was Laras Tod bedeuten würde), speichern Sie ab. Laden Sie nun dasselbe Spiel, und der Balken ist wie durch Zauberei wieder voll.

Uprising 2

Auch zu 3DOs Action-Strategie bekamen wir einige Cheat-Codes zugesandt, die Ihnen den Kampf gegen die Trich sicherlich erleichtern. Tippen Sie während des Spiels [M] für das Chatmenü, danach [ENTER], um die Cheat-Funktion zu aktivieren und schließlich den gewünschten Code.

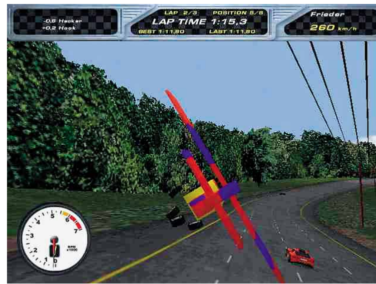
Cheat	Wirkung
CHUMP	Unsichtbarkeit
DANGEROUS	Unendlich Waffen
TUFF ASS	Superwaffe
DANGEROUS CHUMP	Unendlich Waffen und Unsichtbarkeit
CHUMP [ENTER] CHUMP	Supergeschwindigkeit und Unsichtbarkeit
WAY MO MONEY	5.000 Credits dazu
DONE	Szenario gewinnen
STORMY	Regenwetter
CLEARSKY	Bewölktes Wetter
FLURRY	Schneewetter
SLICK	Selbstmord



Uprising 2: Gegen die GameStar-Cheats sehen die Trich alt aus.

Viper Racing

In Viper Racing von Sierra haben die Programmierer ein etwas merkwürdiges »Fahrzeug« versteckt, wie Frieder Müller aus Schopfheim herausgefunden hat. Drücken Sie im Spiel [G], und der Wagen vollführt einen Salto. Danach verlassen Sie das Rennen und wählen im Hauptmenü das Feld »Optionen«. Nun wird eine neue Karte namens Hacks oben links eingeblendet. In dieser können Sie das Auto gegen ein Flugzeug austauschen.



Viper Racing: Fliegen statt Fahren – mit dem Flugzeug werden Sie leicht Sieger.

Wing Commander Prophecy

Da Origins opulente Weltraum-Saga dieser Tage als Budget-Titel in die Händlerregale gekommen ist, wollen wir Ihnen auch die zugehörigen Tips nicht vorenthalten.

TIP 1: Die folgenden Cheat-Codes geben Sie einfach während des Flugs ein.

Cheat	Wirkung
GOODTARGET	Wechselt zur Zielaufschaltung der Heckgeschütze
DYNOMITE	Debug-Modus
mit [CTRL]+[C]	Kollisionsabfrage abschalten
mit [CTRL]+[F12]	Aktives Ziel zerstören
MORETUNES	Cobalt-60-Sound statt Orchester-Musik
ALSWANTSMORESHIPS	(Im Simulator-Hauptmenü eingeben) Alien- und Kilrathi-Schiffe verfügbar

TIP 2: Auf unserer Cover-CD finden Sie den exklusiven GameStar-Cheat-Patch, der Ihnen unendlich Raketen und Abwehr-Düppel beschert. Kopieren Sie die Datei PROPHECY.EXE aus dem CD-Verzeichnis PATCH\WING in Ihr Wing-Commander-Spielverzeichnis, und überschreiben Sie die alte Datei. Der Patch funktioniert sowohl mit der englischen als auch mit der deutschen Version des Spiels. Vergessen Sie trotzdem auf keinen Fall eine Sicherheitskopie Ihrer Original-Datei.



Prophecy: Mit unseren Cheats zerstören Sie problemlos jedes Feindschiff.

You don't know Jack

Das skurrile Quizspiel enthält nicht nur zahlreiche Ostereier (starten Sie das Spiel mal am 24.12.), sondern auch deftige Scherze. Wenn Sie bei einer »Denken und Reimen«-Frage als Antwort frech »Arschloch« eingeben, wird der Moderator böse, zieht Ihnen massig Geld ab und ändert Ihren Spielernamen in »Pups« oder »Nasenbär«. Aufgefallen ist dies Leser Matthias Rabbe. GUN



You don't know Jack: Wenn Sie ihn beleidigen, zieht Ihnen der Moderator Geld ab.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Alle Levels gelöst

Dark Project
Der Meisterdieb

Unsere umfangreiche Komplettlösung bringt Licht ins finstere Mittelalter und macht Sie schließlich zum Meister aller Diebe.

Das 3D-Action-Adventure Dark Project von Looking Glass fordert all Ihr Können und wartet mit knackigen Rätseln in gewaltigen Levels auf. Wenn Sie einmal nicht weiterkommen, hilft der Blick in unsere Komplettlösung, bei der wir vom Schwierigkeitsgrad »Normal« ausgegangen sind.

Lord Baffords Anwesen

Den NÜCHTERNEN gehen lassen

TIP 1: Gehen Sie geradeaus, am Haupteingang vorbei. Nach ein paar Windungen durch die Kleinstadt trifft unser Meisterdieb auf zwei Wachen am Brunnenhäuschen. Suchen Sie einen dunklen Platz und warten Sie, bis der nüchterne Wachmann an Ihrem verborgenen Dieb vorbeigeht.

Ab in den BRUNNEN

TIP 2: Nun entwenden Sie dem Betrunkenen von hinten den Schlüssel, öffnen die Tür hinter ihm und springen in den Brunnen.

Zum LICHT schwimmen

TIP 3: Nachdem unser Held im Wasser gelandet ist, schwimmt er den Kanal entlang, bis ein Lichtschein ihm die Öffnung zum Giftraum zeigt.

TAUCHGANG zur Höhle

TIP 4: Unterwegs kommen Sie zu einer Stelle, an der Wasser von der Decke plätschert. Wenn Sie dort tauchen, finden Sie links den Zugang zu einer versteckten Höhle. Dort bewacht eine Spinne einige Schätze.

WACHMÄNNER im Flur

TIP 5: Durch den Giftraum geht's zu einem weiteren Abstellraum. Schleichen Sie zum Flur. Horchen Sie auf die Schritte des Wachmanns: Wenn die sich entfernen, gehen Sie hinterher und setzen den Prügel ein. Dem erleuchteten Flur folgend, kommen Sie in Räume mit Teppichboden. Bleiben Sie auf diesem geräuschschluckenden Belag, bis Sie auf eine Wache treffen.

An den DIENERN vorbei

TIP 6: Ihr Held erledigt die Wache und geht zur Treppe, die in die erste Etage führt. Oben schleicht er sich zügig an den Bediensteten vorbei.

Dem TEPPICH nach

TIP 7: Der lila Wandteppich weist den Weg in die Gemächer des Lords. Bevor Sie dem Hinweis folgen, findet sich rechts die Tür zur Küche, in der Sie sich satt essen können. Den Koch müssen Sie dazu allerdings in den Schlaf schicken.

WEG nach oben

TIP 8: Weiter dem Wandteppich folgend erreichen Sie eine Tür, hinter der eine Wache patrouilliert. Der Teppich dort führt unseren Langfinger zu einem gepflasterten Vorraum. An beiden Seiten führen Gänge in die zweite Etage und in den folgenden Thronsaal.

SCHLÜSSEL klauen

TIP 9: Schleichen Sie durch die Gänge und die Bibliothek bis zum gekachelten Vorraum des Thronsaals. Hinter der Tür warten verräterischer Kachelboden und ein aufmerksamer Wachmann, dessen Schlüssel wir benötigen.



Tip 9: Der geräuschdämpfende Teppichboden erleichtert das Ausschalten des Wachsoldaten.

TIP 10: Eine der Türen zur Rechten führt in den Vorraum des Thronsaals. Hier steht ein Wachmann, der zum nahegelegenen Gong eilt und Alarm schlägt, sobald er von Ihnen angegriffen wird. Schießen Sie den Mann nieder, und ignorieren Sie den Alarm. Stecken Sie das Zepter ein.

GONG ohne Wirkung

Ausbruch aus dem Cragscleft-Gefängnis

TIPS umsonst

TIP 11: Kaufen Sie keine teuren Tips, wir sagen's Ihnen kostenlos: Cutty sitzt in Zellenblock 4, der andere Hinweis ist belanglos.

Zur KAPELLE

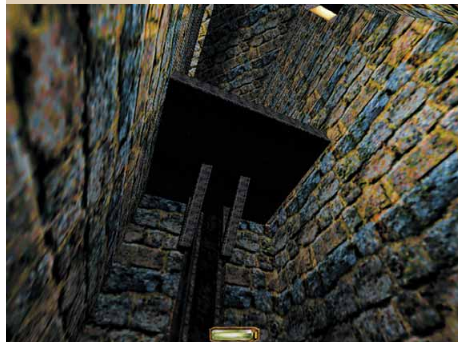
TIP 12: Garrett geht, den Zombies ausweichend, bis zum Aufzug. Damit fährt er direkt in die dritte Etage und bewegt sich zügig an dem Ornament und den Zombies vorbei. Zweimal links, und unser Held steht in einer Kapelle, wo er ein Weihwasserbecken findet. Dort segnet er seine Wasserpfeile und erledigt die Zombies.

Die SCHIENEN entlang

TIP 13: Gehen Sie am Aufzug geradeaus, und folgen Sie den Schienen. Nehmen Sie sich vor dem Skelett in acht, das seinen Kopf auf Sie abfeuert.

Oben ist **GOLD** **TIP 14:** Am Ende des Schienenstrangs erklimmen Sie die Leiter. Oben warten einige Gold- und Silberbrocken auf Sie.

Der **BESSERE** *Weg* **TIP 15:** Nun sind zwei Wachen in Hörweite. Unser Protagonist wendet sich nach rechts, wo eine Tür ist. Durch die geht's zu einem weiteren Aufzug, der direkt in die zweite Etage der Fabrik führt. Würde Garrett die Treppe bei den Wachen nehmen, käme er von unten in die Fabrik. Dort lauern jedoch massenhaft gefährliche Hammeriten, die wir umgehen.



Tip 15: Dieser Aufzug bringt Meisterdieb Garrett von den Minen in die Fabrik der Hammeriten.

Zwei **TEICHE** **TIP 16:** Bevor Sie jedoch den zweiten Aufzug nehmen, folgen Sie den Stimmen und schleichen geradeaus über den Schotter, an den Wachen vorbei. Im linken Teich gibt's etwas Gold zu finden. Tauchen Sie rechts, versuchen die Wachleute Ihnen zu folgen und ertrinken. Der gleiche Trick funktioniert mit Zombies.

Zur **3. ETAGE** **TIP 17:** Unser Langfinger nimmt den Weg durch die Tür und schaltet den Wachmann dahinter aus. Ein paar Leitern weiter fährt er mit dem Aufzug in die dritte Etage der Fabrik. Dort schleicht er über den Holzboden durch den Holzgang bis zur letzten Treppe.

WACHEN *ablenken* **TIP 18:** Nun sieht Garrett den Aufgang zum Gefängnis. Um die Wachen abzulenken, schießt er einen Lärmpfeil von oben in die entgegengesetzte Richtung und rennt schnellstmöglich den Gang zum Gefängnis hinauf. Mit etwas Glück wird er nicht entdeckt.

SCHLÜSSEL *vom Wärter* **TIP 19:** Schleichen Sie an den ersten Wachen im Gefängnis vorbei, und nehmen Sie dem stillstehenden Wärter den Schlüssel ab. Vermeiden Sie Kämpfe, um keinen Alarm auszulösen.

REGLER *links* **TIP 20:** In der zweiten Etage des Zellenblocks 4 befördern Sie den Wächter ins Reich der Träume. Der unterste Schieberegler in der ersten Reihe von links öffnet Cuttys Zelle. Betreten Sie diese, um Cuttys letzten Worten zu lauschen.

Wo ist der **SCHLÜSSEL?** **TIP 21:** Zum Offizierskasino gelangen Sie über den Zellenblock 1. Dort angekommen, ignorieren Sie Priester und Fürst und gehen rechts den grünen Gang hinauf. In der nächsten Etage ist ein Raum mit einem Schreibtisch. In der Schublade finden Sie den Schlüssel für den Tresor mit den Beweisstücken.



Tip 22: Im Schreibtischfach liegt der Schlüssel.

In den Katakomben

WEIHWASSER *kaufen* **TIP 22:** Bevor Sie die Mission starten, kaufen Sie soviel Weihwasser und Wasserpfeile, wie Sie bezahlen können. Bei diesem Auftrag bekommen Sie es mit vielen Zombies zu tun. Umgehen Sie die, wann immer Sie können, um Munition zu sparen.

Ins **GEWÖLBE** **TIP 23:** Garrett seilt sich in das obere Gewölbe (Südteil) ab. Suchen Sie die Treppen jeweils an der rechten Seite der folgenden Räume, und laufen Sie nach oben.

Vorsicht **PFEILE** **TIP 24:** Wenn der Meisterdieb in einen Raum kommt, in dem Gräber in den Wänden sind, achten Sie beim Griff nach goldenen Vasen auf Druckplatten im Boden. Danach folgt ein Raum mit schwarzweißem Boden, der Dieb seilt sich erneut ab und hält sich von den reglosen Zombies fern.

Lohnender **TAUCHGANG** **TIP 25:** Unten tauchen Sie zu einem Raum mit blauen Kisten, in denen Sie Feuerpfeile und einen Heiltrank finden. Hinter dem Becken entdecken Sie eine Leiter. Am Ende der Leiter ist eine Bodenplatte, die eine Falle auslöst: Springen Sie drüber.

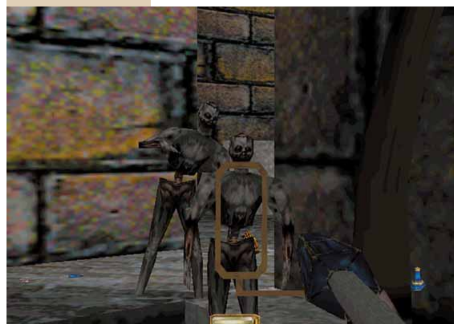
Dem **HORN** *folgen* **TIP 26:** Sie folgen dem runden Steingang und biegen rechts in den roten Höhlenweg. Alle Pfeile weisen in die Richtung, aus der Sie kommen. An dieser Stelle ist das Quinushorn zum ersten Mal zu hören. Am Ende des roten Gangs treffen Sie Ihren ersten Burrick. Umgehen Sie die trägen Dinos immer, ohne zu kämpfen.

Durch die **BURRICK-HÖHLE** **TIP 27:** Unser Meisterdieb hält seinen Eiltrank parat, läuft zum Ausgang des roten Tunnels, geht rasch links den Steingang hinunter und durch das kurze grüne Tunnelstück hindurch. Nun steht er vor einer großen Höhle, in der es von Burricks wimmelt. Garrett springt in die Höhle, rennt links entlang zu einer weiteren grünen Öffnung, wo er ein rettendes Seil entdeckt und hochklettert.

Den **TÖNEN** *nach* **TIP 28:** Schleichen Sie durch den grünen Tunnel, und seilen Sie sich in die helle Höhle hinab. Dort balancieren Sie zur linken roten Öffnung, wobei die lauter werdende Melodie des magischen Quinushorns Ihnen den Weg weist.

Massenhaft **ZOMBIES** **TIP 29:** Bevor Sie aus dem roten Tunnel in die Massengruft kriechen, halten Sie Ihr Weihwasser parat. Hier lauern sehr viele Zombies, richten Sie sich auf einen harten Kampf ein.

KNOCHEN *sammeln* **TIP 30:** Sammeln Sie die goldenen Knochen ein. In der zweiten Etage der Massengruft finden Sie ein leeres Grab. Wenn Sie den Totenschädel, die Arme und die restlichen Gebeine hineinlegen, werden Sie mit reichlich guter Ausrüstung belohnt. Zwei der Knochen sind in den Wasserbassins unter den Gruften versteckt.



Tip 30: In der Massengruft erwarten Sie Zombies.

STEINSTEGE *hinauf*

TIP 31: Tasten Sie sich über die Stege in den Grabkammern nach oben. Schließlich entdecken Sie einen Sims, auf dem einige Säulen lila Energiebälle abfeuern. Hier führt ein holzverkleideter Eingang in eine weitere Höhle voller Burricks. Der Meisterdieb kann ruhig an den großen Reptilien vorbeigehen, sie werden ihn nicht angreifen.



Tip 31: Hinter diesen Blasen ist unser diebischer Protagonist auf Hornsuche fast am Ziel.

QUINUS-HORN *gefunden*

TIP 32: In der Höhle führt ein gemauerter Eingang in eine Halle mit einem großen Turm. Garrett erklimmt den Turm und findet oben das Horn.

Mörder

Vorsichtig **VERFOLGEN**

TIP 33: Sobald Sie sich einen Schritt bewegen, trifft den Waffenhändler ein tödlicher Pfeil. Heften Sie sich sofort an die Fersen der Attentäter. Falls Sie die Fährte verlieren oder entdeckt werden, ist das Spiel zu Ende. Speichern Sie nach jedem Teilstück, das Sie den finsteren Gesellen erfolgreich folgen konnten.

MOOSPFEIL *aufs Metall*

TIP 34: An den »lauten« Metallbrücken können Sie sich durch Einsatz eines Moospfeils die Verfolgung erleichtern. Nachdem die Schurken Sie zur Villa geführt haben, marschieren Sie zum Waffenhändler zurück und plündern dessen Schränke.

Der Weg in die **VILLA**

TIP 35: Nun geht's wieder zu Ramirez' Villa. Wenige Meter vor dem Haupteingang steht rechts ein gelbes Fachwerkhaus. Gehen Sie zur Seite des Hauses, die der Villa-Mauer zugewandt ist, und schießen Sie einen Seilpfeil an einen Fensterladen. So gelangen Sie auf eine Plattform.

Sprung auf die **MAUER**

TIP 36: Von dort springen Sie schräg auf einen Vorsprung der Mauer. Speichern Sie vorher ab. Halten Sie sich auf dem schmalen Sims, gehen Sie in die Hocke, und gleiten Sie vorsichtig die schräge Mauer hinab auf den Rasen.

In den **INNENHOF**

TIP 37: Garrett läuft sofort geradeaus in Richtung des Wasserkanals, damit ihn der einzelne Bogenschütze nicht entdeckt. Nun geht's geradeaus weiter durch das kleine Wasserstück, dann nach links, bis er die weit entfernte Wache erblickt. Die wird sogleich per Bogen ausgeschaltet, ehe unser diebischer Freund schließlich links in den Innenhof geht.



Tip 37: Erledigen Sie die Wache mit dem Bogen.

DIETRICH *einsetzen*

TIP 38: Ihr Dietrich öffnet im Innenhof gleich rechts die erste Tür (passen Sie auf die Wachen auf). Die Treppe hinter der zweiten Tür führt ins Obergeschoß. Das Erdgeschoß ist stark bewacht und birgt nur wenige Reichtümer. Achten Sie besonders darauf, nicht entdeckt zu werden oder wenigstens keine Zeugen zurückzulassen. Sonst ist es möglich, daß Alarm ausgelöst wird.

RAMIREZ *ist im Keller*

TIP 39: Ramirez wartet im Keller. Mehrere Wachen tragen Kellerschlüssel bei sich, mindestens eine davon muß Garrett erledigen. Der Gangster ist mit einem Morgenstern bewaffnet und wird von einem zweiten Wachmann begleitet. Er trägt einen violetten Geldbeutel bei sich, den Garret klaut.

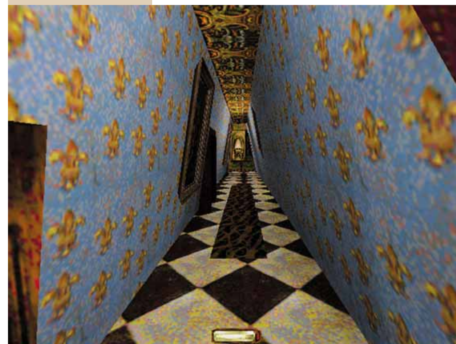
Das Schwert

LEICHTER *Einbruch*

TIP 40: Mit Hilfe eines Seilpfeils erklimmt unser Freund den Balkon und landet so in den Mannschaftsquartieren. Rechts führt eine Leiter ins Erdgeschoß. Durch die Tür geradeaus geht es weiter.

FALLEN *nutzen*

TIP 41: Nun locken Sie eine Wache nach der anderen in die Fallen, die eigentlich für Sie bestimmt sind. Der wie ein Giebeldach geformte, lange Gang rechts ist dafür besonders geeignet. Nachdem Sie den Weg zu diesem Gang genau kennen, locken Sie immer wieder die Wachen aus dem Erdgeschoß hinter sich her und in die wartenden Fallen hinein.



Tip 41: Dieser Gang ist voller gefährlicher Fallen. Locken Sie die Wachen möglichst einzeln hinein.

Ausflug in den **GARTEN**

TIP 42: Die Wasserkanäle im Garten verbergen Waffen und Schätze, ein Tauchgang lohnt sich also. Die Dunkelheit erleichtert das Ausschalten der Wachen.

ALLES *steht Kopf*

TIP 43: Viele Räume der zweiten Etage stehen auf dem Kopf. In einem der Rundgänge befindet sich ein grüner Schacht, den unser Mann mit einem Seil erklimmt. Dieser Schacht führt Garrett über das gesuchte Schwert. Die beiden Wachen schaltet Garrett mit dem Bogen aus. An das Schwert gelangt er per Seilpfeil.

Die zerfallene Kathedrale

LICHT *an*

TIP 44: Im ersten Raum links findet sich einer der vielen Lichtschalter. Im Licht werden Sie zwar leichter gesehen, aber in dem unübersichtlichen Gelände ist die Beleuchtung recht hilfreich.

Über die **RUE DE PERRIN**

TIP 45: Die Tür zur Rechten lassen Sie zu, halten sich links und schleichen an dem halb erloschenen Lagerfeuer vorbei. Geradeaus, nach einer leichten Rechtsbiegung, nehmen Sie den Aufgang zur Rue de Perrin. Von dem Straßenschild aus links führt Sie der Weg in einen weiteren Hof. Dort finden Sie im rechten Raum einen nützlichen Lufttrank.

Den **ZOMBIES** *ausweichen*

TIP 46: Gehen Sie zurück zum Straßenschild und dort geradeaus. Erwehren Sie sich der Zombies mit Weihwasser-Pfeilen; alternativ können Sie den trägen Scheusalen auch einfach im Zickzack davonlaufen. Am grünen Klotz vorbei geht's durch die Enge, dann durch den linken Weg. An dessen Ende bringt Sie der rettende Sprung in den Wasserkanal zu einem unterirdischen Tauchweg.

Langer **ATEM**

TIP 47: Speichern Sie unbedingt ab, bevor Sie sich in den gefluteten Höhlengang wagen. Tauchen Sie hinein und gleich wieder auf. Eine Luftblase verlängert Ihren Atem für den nächsten Abschnitt. Schwimmen Sie unter Wasser nach rechts unten, dann links und zuletzt rechts auf das entfernte Gitter zu. Kurz davor biegen Sie links ab. Der Weg führt in einen versteckten Innenhof (und vor allem an die Luft).

Zwei **SEILPFEILE**

TIP 48: Um aus dem Wasser zu kommen, besteigt unser Held den Fels in der Mitte des Teichs und schießt einen Seilpfeil in eine der Holzplanken. Drüben sammelt Garrett den goldenen Schlüssel ein und gelangt dank eines weiteren Seilpfeils auf die hohe Holzplattform.

Auf der **MARKT-STRASSE**

TIP 49: Hinter der Plattform gehen Sie durch den Gang zur Marktstraße. Eine herumirrende Gruppe Zombies schalten Sie aus. Kurz nach dem Straßenschild benutzen Sie rechts den goldenen Schlüssel, um zu einem weiteren Lichtschalter zu gelangen. Der Marktstraße folgen Sie an den verfallenen Geschäften vorbei bis zu einer Enge. Dort geht es rechts zu einem Hof. Durch das enge Stück links gehen Sie über eine moosbewachsene Brücke in Richtung der Kathedrale.

GROTTE *ignorieren*

TIP 50: Gleich rechts nach der Brücke liegt die »Grotte des Wächters«, die im Missionsverlauf noch sehr wichtig wird. Unser Meisterdieb läßt sie aber vorerst außer acht, denn die Kathedrale ist ganz nah. Das Licht nach der Brücke schaltet Garrett nicht ein, damit ihn der Hammeritengeist vor der Kathedrale nicht entdeckt.

Die **KATHE-DRALE**

TIP 51: Garrett folgt dem Weg über die Brücke geradeaus, an dem schrägen Gebäude vorbei, und gelangt zum Vorplatz der Kathedrale. Er hält sich vom Geist fern und schleicht sich links zur Kathedrale hinauf.

Mit dem **AUGE** *sprechen*

TIP 52: Das Gotteshaus ist verschlossen. Schleichen Sie rechts um das Bauwerk herum, bis Sie einen Vorsprung finden, über den Sie eine Fensteröffnung erreichen. Nun erhalten Sie vom sprechenden Auge im Innern einen neuen Auftrag: In der Grotte des Wächters sollen Sie das »Geheimnis der Talismane« ergründen.

TIP 53: Unser Langfinger schleicht also zurück zur Grotte des Wächters. Mit Hilfe eines Seilpfeils überquert er das Wasserbecken und erklimmt das Podest.



Tip 53: Entzünden Sie die Fackeln der Statue.

Auf das **PODEST** *schwingen*

Ein gezielter Schuß mit einem Feuerpfeil (bei der Kathedrale liegen zwei) auf die Fackeln bei der Statue öffnet eine Schiebewand, durch die Garrett zu einer verschlossenen Tür kommt. Wenn er die Bruchstücke der Statue auf den rechten Sockel legt, geht die Tür auf. Nun steigt er auf den linken Sockel, und das Gitter schiebt sich beiseite.

Vorsicht **FALLE**

TIP 54: Laufen Sie die Treppe hinunter, und öffnen Sie die Tür rechts mit dem Dietrich – vermeiden Sie dabei aber die Druckplatte vor der Tür. Nach der Säulenhalle finden Sie in der Bibliothek einen Stein und einen Schlüssel; letzteren brauchen Sie für die nächste Mission. Im rechten Raum entdecken Sie den Kartentisch der Talismane und das rote Buch, das neue Anweisungen enthält. Ein Schieberegler links öffnet die Gittertür.

Die vergessene Stadt

Was **KAUFE** *ich?*

TIP 55: Erwerben Sie zu Beginn der Mission hauptsächlich Wasserpfeile. Falls Ihr Geld reicht, können Sie noch ein paar Heiltränke mitnehmen, etwas anderes benötigen Sie nicht.

Die **PLATTE** *im Kanal*

TIP 56: Springen Sie in den Kanal, und tauchen Sie zur Steinplatte, wo Sie den Steinschlüssel einsetzen. Nun öffnet sich die Wand. Von hier schnorcheln Sie in die Höhle, schnappen kurz Luft und tauchen im tiefen Wasser nach einer weiteren Höhle.

Zur **STADT**

TIP 57: Dort plätschert ein unterirdischer Wasserfall. Garrett springt über den Fluß und folgt den Felsvorsprüngen nach unten. Von der letzten Plattform führt ein Weg in eine Vulkanhöhle. Links geht es in die vergessene Stadt.

WASSER *gegen Feuer*

TIP 58: Über den roten Boden kommen Sie in ein Haus voller Burricks. Laufen Sie in Richtung der Fackeln zum Ausgang. Geradeaus an der Säule vorbei finden Sie eine große Anzahl verlassener Bauten. Marschieren Sie weiter, an der zweiten Säule treffen Sie auf die gefährlichen Feuerball-Wesen. Wasserpfeile sind das einzige Gegenmittel, heben Sie jedoch einige Geschosse für den Rückweg auf.

KARTE *und* **KOMPASS**

TIP 59: Karte und Kompaß helfen bei der Orientierung in der riesigen Stadt. Die Säulen stellen den Mittelpunkt eines bestimmten Bereiches dar und sind mit Hinweisen gekennzeichnet.

Wassertalisman im **SÜDOSTEN**

TIP 60: Im Südosten kommt Garrett mit einigen Sprüngen über die Gebäude und gelangt in eine weitere Höhle. Ein paar Meter weiter entdeckt er eine Treppe. Ein langer Gang führt in den Vorraum zum blauen Sarg. Hier steht links eine Leiter, über die unser Protagonist zu einem Gang klettert. Der Wassertalisman liegt im Wasser, neben dem schwarzen Sarg. In der Gruft steckt unser Held den Hebel ein. Den benötigt er für den Zugang zum Feuertalisman.

Feuertalisman im **SÜDWESTEN**

TIP 61: Im südwestlichen Teil der Stadt betreten Sie das erste Haus. Der Hebel im Keller setzt die Schiebebrücke in Gang. So gelangen Sie auf die gemauerte Zunge, die von Lava umgeben ist. Am schwarzen Engel springt unser Dieb rechts vorbei und klettert durch die Ruine.

Zum hohen **TURM**

TIP 62: Der Feuertalisman befindet sich in dem großen Turm. Das Fenster im zweiten Stock führt auf einen schmalen Sims, der um den Turm herum geht. Hier hagelt es ziemlich viele Feuerbälle, speichern Sie ständig ab. Halten Sie sich links, und erklimmen Sie mit Hilfe eines Seilpfeils die mittlere Öffnung über Ihnen. Vom Fenstersims aus erreichen Sie die abgebrochene Treppe. Im nächsten Raum steht der Feuertalisman.

Im Geheimauftrag

Am **EINGANG** *ausweisen*

TIP 63: Gehen Sie zum Haupteingang und weisen Sie sich mit der Schriftrolle als Novize aus, denn dann dürfen Sie sich in bestimmten Bereichen frei bewegen. Die mit einem roten Hammer gekennzeichneten Räume sind allerdings tabu, jeder Diebstahl wird von den Wächtern geahndet.



Tip 63: Hier weisen Sie sich mit der Schriftrolle als Novize aus - das erleichtert die Suche enorm.

Wichtiges **PAPIER**

TIP 64: Garrett betritt den Tempel, geht durch die Tür hinter dem Hammersymbol, rechts durch eine weitere Tür, wo ihm ein Papyrus in die Hände fällt, den er später zur Bergung der Talismane benötigt.

Den **HAMMER** *finden*

TIP 65: In der rechten Kammer im Untergeschoß findet unser Mann einen mystischen Hammer. Wenn er den bei sich trägt, wird beim Zugang zu den Talismanen eine rote Brücke ausgefahren.



Tip 65: Nehmen Sie den kleinen Hammer mit. Das mystische Symbol ebnet den Weg zu den Talismanen.

Alle **SCHALTER** *finden*

TIP 66: Fünf Schalter müssen in einer bestimmten Zeitspanne betätigt werden, um an die Talismane zu gelangen. Den ersten Schalter finden Sie im Garten, seitlich unter dem Mauervorsprung. Der zweite Schalter ist auf dem Friedhof, in der Decke des vorletzten Grabes. Der dritte ist im Reliquienschrein hinter dem Totenschädel angebracht. Nummer vier wartet beim Inquisitor neben der Streckbank. Gehen Sie vom Inquisitionsraum aus zweimal links, um in einem verschlossenen Raum den letzten Schalter zu finden. Ein Signal ertönt, wenn alle Schalter rechtzeitig betätigt wurden.

Griff nach den **TALISMANEN**

TIP 67: Nun geht die Gittertür auf. Dahinter öffnet ein weiterer Schalter die Tür zu den Talismanen. Lesen Sie den Papyrus, um den Energieschild abzustellen, und schon gehören die Artefakte Ihnen.

Zurück zur Kathedrale

Zum **AUFZUG**

TIP 68: Endlich können Sie die Kathedrale betreten. Das Auge schwebt über der Statue in der Halle voller Feinde. Rechts finden Sie einen Aufzug, der in Gang gesetzt werden muß, um an das Auge zu gelangen.

Sprint zum **ALTAR**

TIP 69: Schlucken Sie einen Eiltrank, und rennen Sie durch die Halle zum Altar. Falls Sie Blitzbomben haben, ist jetzt ein guter Zeitpunkt, sie zu werfen. Links hinter dem Altar führt eine Tür ins Treppenhaus und nach draußen.

Auf die **PLANKEN**

TIP 70: Steigen Sie die Treppen nach oben, wo Sie zu einem Rundgang kommen. Betreten Sie die Holzplanken, und beschießen Sie die Gegner von dort aus mit Feuerpfeilen - die Opfer haben keine Chance.

SPRUNG *auf die Hammerstatue*

TIP 71: Nachdem Sie im Keller die Stromversorgung aktiviert haben, funktioniert der Aufzug neben dem Haupteingang. Damit kommen Sie auf den Vorsprung nahe des Auges. Springen Sie auf die Hammerstatue, schnappen Sie sich das Auge, und laufen Sie zum seitlichen Ausgang der Kathedrale.

Mit **MURUS** *reden*

TIP 72: Hinter dem Seitenausgang wartet Bruder Murus auf Garrett. Murus hilft unserem Helden, das Kathedralenviertel zu verlassen, wenn der im Gegenzug entsprechende Aufgaben erfüllt. Nach der ersten Ansprache findet Garrett den netten Geist neben dem Eingang zum Klosterhof am Fuß der zerbrochenen Treppe.



Tip 72: Sprechen Sie mit dem freundlichen Geist hinter der Seitentür. Er hat einige Aufträge für Sie.

ROSENKRANZ *finden*

TIP 73: Der Rosenkranz liegt in einer Kiste in Murus's Zimmer. Betreten Sie St. Yora, gehen Sie geradeaus in den runden Vorraum und dort links bis zu der Treppe rechts. Dann geht's die Stufen hinauf, rechts bis zu den Bruchstücken und wieder rechts. Links im ersten Zimmer werden Sie schließlich fündig. Nach jeder Aufgabe finden Sie Bruder Murus wieder im Klosterhof.

SYMBOL *herstellen*

TIP 74: In der Fabrik St. Tennor kann Garrett das Hammersymbol gießen. Wählen Sie zuerst die Hammergußform. Der linke Hebel schließt die Form, der rechte setzt den Schmelztiegel in Gang. Das fertige Symbol muß im Mondsee geweiht werden, das entsprechende Becken finden Sie in St. Jenel. Dort nimmt



Tip 74: Hier gießt Garrett das Symbol für Murus.

der Meisterdieb den Aufzug nach unten, geht ein Stück geradeaus und öffnet die Tür. Dahinter führt eine Treppe hinauf zum Becken, in das der Hammer geworfen werden muß.

Das GEBETBUCH
TIP 75: Eine einfache Aufgabe: Marschieren Sie zur Bibliothek St. Vale. Auf der linken Holzbalustrade entdecken Sie das Gebetbuch.

Die KERZE
TIP 76: Gehen Sie in die Fabrik St. Tennor. Im zweiten Stock folgen Sie dem Rundgang, gleiten die Rutsche hinab und finden sich in einem kleinen Innenhof wieder. Die Kerze liegt auf dem Bauhäuschen, das Sie mit Hilfe eines Seilpfeils erreichen.

Der SCHLÜSSEL
TIP 77: Rufen Sie in St. Jenel den Aufzug. Fahren Sie jedoch nicht damit nach unten, sondern benutzen Sie stattdessen links die Treppe. In der blauen Kiste befindet sich der Friedhofsschlüssel.

Die WAFFENKAMMER
TIP 78: Nach der Bestattungszeremonie erhalten Sie den Schlüssel zur Waffenkammer. Steigen Sie im Treppenhaus der Kathedrale ganz nach oben, wo Sie hinter der linken Tür einen Sprengsatz finden. Den legen Sie vor das Klostertor und schießen aus sicherer Entfernung einen Feuerpfeil auf den Sprengsatz. Durch die Explosion öffnet sich das Tor und Sie können endlich entkommen.

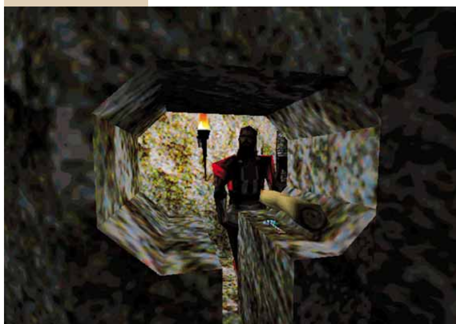
Flucht!

Gefährlicher WEG
TIP 79: Es gibt zwei Wege, diese Mission zu überstehen. Entweder gehen Sie systematisch vor und eliminieren alle Gegner (Pflanzenwesen mit Gaspfeilen, Gnome mit dem Schwert und Feuerbälle mit Wasserpfeilen). Alternativ können Sie auch durch den Level rennen und allen Feinden ausweichen. In beiden Fällen sollten Sie ständig speichern.

Im ERDGESCHOSS
TIP 80: Ins Erdgeschoß führt eine Tür; es handelt sich um das gleiche Haus wie in der Mission »Das Schwert«. Der Haupteingang wird stark bewacht. Schleichen Sie die Treppe hinauf, oben geht's rechts durch die Tür und geradeaus auf das Rasenstück. Folgen Sie dem Rasen, bis Sie in die Küche kommen. Links dahinter geht's durch den langen Flur bis zur letzten Tür links. In den Quartieren der Wachen führt eine Leiter in einen der Türme. Klettern Sie dort hinauf, und springen Sie oben aus dem Fenster.

Seltsame Gefährten

Zum TEMPEL
TIP 81: Die Gegend kennen Sie aus der Mission »Im Geheimauftrag«. Garrett nimmt kurzerhand den Weg zum Haupteingang des zerstörten Tempels und erhält hier neue Anweisungen.


Tip 82: Hier erhalten Sie neue Anweisungen.

TIP 82: Betreten Sie den Tempel, und gehen Sie geradeaus in die Hauptkapelle. Der Altar ist verschwunden, an seiner alten Position führt eine Leiter nach unten. Steigen Sie in die Gewölbe, und rücken Sie vorsichtig vor, bis Sie an einen Schacht kommen, in dessen Mitte Holzplanken kreuzförmig zusammenlaufen. Laufen Sie geradeaus über die Holzplanken in eine Höhle, in der eine Wendeltreppe steil nach unten führt. Durch eine hammerförmige Öffnung nehmen Sie Kontakt mit den Hammeriten auf. Nun erhalten Sie den Schlüssel für die Tür oberhalb des Kraters und einen Lageplan.

Der Weg zu den HAMMERITEN

HOHEPRIESTER holen
TIP 83: Betreten Sie die rund angelegten Gewölbe, und schleichen Sie sich zum Fluß, den Sie bis zur Hammeröffnung hinabschwimmen. Die linke Tür führt in eine verwinkelte Höhle, wo der Hohepriester liegt. Schalten Sie die Echsen aus, und nehmen Sie den Priester mit. Bringen Sie den Mann zu dem hammerförmigen Durchbruch.

Im Zentrum des Chaos

Sofort VERSTECKEN
TIP 84: Verstecken Sie sich im roten Gang im Schatten, bis das Pflanzenwesen und der Gnom vorbeigegangen sind. Greifen Sie die beiden nicht an.

PFEILE sammeln
TIP 85: Folgen Sie der Treppe. In den violetten Bereichen findet Ihr Held ausreichend Gas- und Wasserpfeile. Es folgt ein Stück Granitweg. Halten Sie sich nach dem zweiten kurzen Treppenstück links. Vorsicht: Patrouillen lauern auf dem Weg nach unten. Wenn Sie im Lavagebiet angelangt sind, befindet sich gleich links ein Sims. Springen Sie nun von Sims zu Sims, bis ein weiterer Gang folgt.

KRISTALLE sind tödlich
TIP 86: Nach dem Gang kommt ein Eisgebiet – berühren Sie die blauen Kristalle nicht. Nach mehreren Rutschpartien finden Sie sich in einer Höhle wieder, an deren Decke ein See auf dem Kopf steht. Springen Sie in den Wasserfall, der nach oben fließt. Nach dem Wechsel von Ober- und Unterwasser führt ein Wasserkanal in den auf dem Kopf stehenden See. Von hier aus können Sie einen Sprung in den leuchtend blauen Gang wagen.

In den BAUM
TIP 87: Im Waldabschnitt erklimmt Ihr Held den großen Baum von innen mit der Hilfe von Seilpfeilen. An der Spitze des Baums geht's durch einen blauen Eingang in die Spinnenhöhle. Halten Sie sich rechts, und laufen Sie über die Energiebrücke. Folgen Sie dem erleuchteten Gang, und durchqueren Sie die Lavahöhlen. Vorsicht: Rechts lauern viele Gegner. Ein paar Schritte weiter links finden Sie Seile, mit denen Sie den Felsen übersteigen können.

Das AUGE austauschen
TIP 88: Jetzt stehen Sie vor der Höhle Constantins; speichern Sie unbedingt ab. Der Übelwicht befindet sich bereits in seinem Ritual. Das Auge ist genau in der Mitte; warten Sie, bis Constantin sich abwendet, und tauschen Sie das Auge aus. Wenn Sie entdeckt werden, hilft nur der alte Spielstand. Falls Sie den Tausch hingegen in aller Stille schaffen, können Sie aus einem Versteck heraus gelassen zusehen, wie der Feind zugrunde geht. Herzlichen Glückwunsch – Sie sind ein wahrer Meisterdieb. GUN

Lehrgang für Reichsgründer

Alpha Centauri

Unsere Strategieabteilung hat tief in die Trickkiste gegriffen, um Ihnen den Aufstieg zum Souverän von Planet zu erleichtern.

Das Strategiespiel Alpha Centauri von Firaxis erlaubt dank zahlreicher Möglichkeiten zum Feintuning und immenser Spieltiefe viele verschiedene Wege zum Ziel. Wir stellen Ihnen die besten Taktiken aus der Redaktion vor. Grundsätzlich gilt: Vernachlässigen Sie die Forschung nicht, technologischer Rückstand ist der Anfang vom Ende.

Strategien der einzelnen Parteien

STÄRKEN *nutzen*

TIP 1: Jede der sieben Nationen hat ihre Stärken und Schwächen. Schauen Sie sich diese genau an, bevor Sie ein Spiel beginnen. Auf den ersten drei Schwierigkeitsgraden ist das Spiel so leicht, daß jede Partei jede der vier möglichen Siegbedingungen anstreben kann. Auf den höheren Stufen hingegen wird es nötig, sich auf das zu besinnen, was die eigene Gruppe am besten kann.

GAIA *ist nicht festgelegt*

TIP 2: Ihre Geheimwaffe sind die heimischen Lebensformen. Stellen Sie das Wurmaufkommen vor Spielbeginn auf »hoch«, damit sich Ihnen mehr Chancen bieten, die Kriecher zu übernehmen. So bekommen Sie ohne viel Aufwand schnell eine starke Armee zusammen. Gut zu wissen: Wenn Sie mehrere Mindworms auf einem Feld attackieren, übernehmen Sie im Erfolgsfall alle. Die Gaians sind am wenigsten auf eine einzelne Strategie festgelegt: Außer dem Sieg durch Errichten eines Energiemonopols können Sie jede Richtung einschlagen. Erforschen Sie jedoch in jedem Fall alle Technologien, die mit dem Planeten selbst zusammenhängen.



Tip 2: Deirdre kann schon zu Beginn Würmer übernehmen.

UNIVERSITÄT *erforscht Transzendenz*

TIP 3: Ihre Hoffnung liegt in der Forschung. Versuchen Sie zu Beginn die Industrial-Base-Technologie von Morgan zu ertauschen – die ist ein guter Anfangspunkt für den Weg zum transzendenten Gedanken. Schauen Sie bei jeder neuen Technologie nach, ob die Sie auf dem Weg zur Transzendenz weiterbringt. Stecken Sie kein Geld in große Armeen, aber halten Sie Ihre Truppen auf dem technisch neuesten Stand; allein das wird die Feinde einschüchtern. Hüten Sie sich vor feindlichen Probe-Teams.



Tip 3: Die Universität setzt in erster Linie auf Forschung.

DIE GLÄUBIGEN *führen Krieg*

TIP 4: Führen Sie schon früh Krieg – Ihren Truppen kann aufgrund eines 25-prozentigen Fanatismus-Bonus so leicht niemand standhalten. Versuchen Sie, rasch so viele feindliche Nationen wie möglich aus dem Spiel zu werfen. Streben Sie den Sieg durch Eliminierung aller Gegner an, das ist für Schwester Miriam der einfachste Weg. Da Sie technologisch leicht in Rückstand geraten, sollten Sie häufig die Geheimnisse anderer mit Probe-Teams stehlen.



Tip 4: Miriam fängt früh Krieg an.

DIE FRIEDENS-TRUPPEN *stimmen ab*

TIP 5: Da Bruder Lal einen Bonus auf seine Stimmen im Rat bekommt, bietet es sich an, den Sieg per Abstimmung anzupeilen. Erforschen Sie alles, was Ihnen weitere Stimmen einbringt, beispielsweise die Clinical Immortality (der Weg dorthin führt Sie über Doctrine: Air Power, Orbital Spaceflight, Advanced Spaceflight, Self-aware Machines und



Tip 5: Lal ist ein guter Diplomat.

Matter Generator). Der beste Weg, die Stimmen einer Nation zu bekommen, ist es, sie militärisch zu schlagen. Dann wird sie bald bedingungslos kapitulieren.

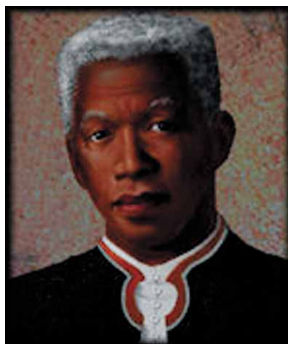

Tip 6: Santiagos Truppen haben eine hohe Moral.

SPARTA *greift an*

TIP 6: Auch Sparta sollte sein Heil im Krieg suchen. Colonel Santiagos größter Trumpf ist der hohe Moralwert der spartanischen Truppen. Erhöhen Sie diesen weiter, indem Sie entsprechende Bauwerke erforschen und errichten: etwa den Command Nexus, den Aerospace Nexus oder die Bioenhancement Unit.

MORGAN *macht Monopol*

TIP 7: Morgan ist als einziger prädestiniert, das Spiel durch Beherrschung des Energiemarktes zu gewinnen. Achten Sie darauf, den Versuch dazu nicht zu spät zu unternehmen, schließlich müssen Sie das Monopol einige Jahre vorbereiten. Nutzen Sie Ihren wachsenden Reichtum, um Schlüsseltechnologien zu kaufen, und versuchen Sie besser gar nicht erst, einen ausschließlich militärischen Sieg zu erringen.


Tip 7: Morgan scheffelt Geld.

HUMAN HIVE *wächst und wächst*

TIP 8: Yangs große Stärke ist das rasante Bevölkerungswachstum. Bauen Sie Ihre Städte aus, und versuchen Sie, technologisch und militärisch nicht den Anschluß zu verlieren. Wählen Sie Ihre Siegstrategie erst spät: Außer dem Sieg durch Erforschung der Transzendenz stehen Ihnen alle Wege offen.


Tip 8: Yang ist kein großer Forscher.

Allgemeine Tips

TOUR *mitmachen*

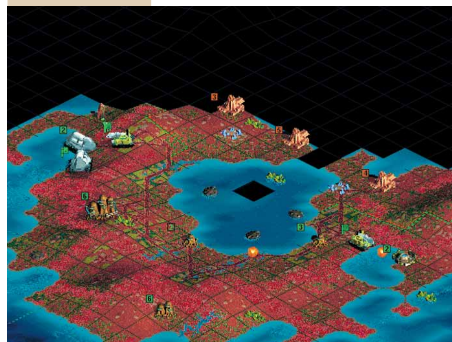
TIP 9: Anders als bei manchen anderen Spielen sind die Spielhilfen (wie etwa die Touren zu jeder Funktion) sehr gut gelungen – schauen Sie sich diese bei Ihrem ersten Spiel auf jeden Fall an. Konsultieren Sie auch ausgiebig die Datalinks, sowie Sie auf etwas Neues treffen. Dort ist vom Geländemerkmal bis zum Einheitentyp alles ausführlich erklärt.

RATGEBER *einschalten*

TIP 10: Sie können im Präferenzen-Menü festlegen, ob Ihnen Ihre militärischen Ratgeber vor jeder Schlacht deren wahrscheinlichen Ausgang berechnen sollen. Schalten Sie diese Option zumindest während der ersten Spielstunden ein, um ein Gefühl für die Kämpfe zu bekommen.

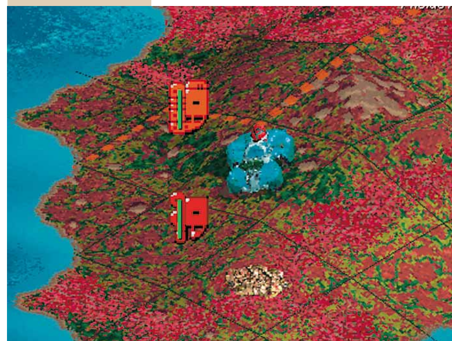
FRÜH *Krieg führen*

TIP 11: Auch wenn Sie lieber friedlich spielen wollen: Mindestens den ersten Nachbarn, auf den Sie treffen, sollten Sie ausschalten. Sonst stößt Ihre Expansion zu schnell an Grenzen. Es macht wenig Sinn, sich auf ein Territorium zu beschränken, das nur fünf Basen ernähren kann.


Tip 11: Gaia kann sich nur durch Krieg ausbreiten.

TIP 12: Die gelegentlich auftauchenden Mindworms sollten Sie eher als nützliche Ressourcenbringer denn als lästiges Ungeziefer ansehen. Wenn Sie die Biester selber angreifen, gewinnen Sie dank der 3:2-Psi-Kampfregel sehr oft gegen die fiesen Wühler. Besonders gut sind Ihre Chancen, wenn Sie erfahrene Einheiten ins Gefecht schicken. Als Belohnung für den Sieg gibt's einen kleinen Energie-Betrag, der besonders zu Spielbeginn extrem nützlich sein kann. Sie sollten deshalb keine Skrupel haben, das Mindworm-Aufkommen vor Spielbeginn auf die höchste Stufe einzustellen.

WÜRMER *sind nützlich*


Tip 12: Greifen Sie die Würmer mit Veteranen an.

An **WEST-HÄNGEN** *bauen*

TIP 13: Bei der Neugründung einer Stadt sind Sie nicht mehr auf Gedeih und Verderb vom Ressourcenreichtum der umliegenden Felder abhängig; sobald Ihre Former das Anheben und Senken des Geländes beherrschen, schaffen Sie sich selbst ideale Bedingungen. Die günstigste Lage ist auf halber Höhe an einem Westhang. Dadurch sichern Sie sich regenreiche Felder im Talbereich, während im Hochland Minen und Solarkol-


Tip 13: Bauen Sie Ihre Städte an Westhängen.

FRUCHTBARES *Land suchen*

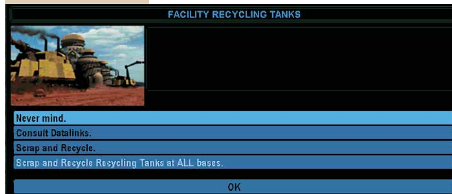
lektoren auf Hochtouren laufen. Achten Sie bei der Standortwahl besonders auf fruchtbares Umland: Rolling & Moist ist der ideale Geländetyp für florierende Nahrungsproduktion.

Kontrollzonen **BEACHTEN**

TIP 14: Die Regel zu den Kontrollzonen besagt, daß eine Einheit nicht von Feld A nach B ziehen kann, wenn beide an von Gegnern besetzte Felder grenzen. Das können Sie ausnutzen, um Überraschungsangriffe und Spione abzuhalten. Plazieren Sie an der Grenze zum Gegner Ihre Truppen so gestaffelt, daß niemand dazwischen durchmarschieren kann.

SCHROTT *zu Energie*

TIP 15: Manche Stadterweiterungen oder Geheimprojekte machen ältere Gebäude überflüssig; ein Pressure Dome ersetzt beispielsweise die Recycling Tanks einer Stadt. Das Projekt Command Nexus gilt als Command Center in jeder Siedlung. Die nicht mehr benötigten Bauwerke können Sie getrost abreißen. Dann müssen Sie keinen Unterhalt mehr bezahlen und bekommen obendrein sogar noch ein paar hilfreiche Energie-Einheiten gutgeschrieben.



Tip 15: Überflüssige Gebäude sollten Sie abreißen.

GOUVERNEURE *nutzen*

TIP 16: Selber bauen macht zwar oft mehr Spaß, aber die Gouverneure von Alpha Centauri arbeiten gar nicht schlecht. Lassen Sie ruhig Ihre Städte im Hinterland, die außer der friedlichen Entwicklung keine Spezialaufgaben haben, vom Computer regieren.

KEINE *Grausamkeiten*

TIP 17: Verzichten Sie grundsätzlich darauf, Greueltaten wie etwa den Einsatz von Nervengas zu befehlen, wenn Sie nicht schon mit allen Parteien Krieg haben. Bei solchen Fiesheiten brechen sofort alle Computerspieler die diplomatischen Beziehungen ab; haben Sie Atomwaffen benutzt, werden Sie sogar aus dem Rat geworfen. Lassen Sie das also lieber sein – falls Sie nicht per Ratsabstimmung durchgesetzt haben, daß Greueltaten erlaubt sind.

SUPPORT *beachten*

TIP 18: Jede Stadt kann eine bestimmte Anzahl von Einheiten (Truppen oder Terraformer) kostenfrei unterhalten, weitere kosten je ein Mineral. Achten Sie darauf, neue Kämpfer in Kolonien zu bauen, die noch Kapazitäten frei haben.



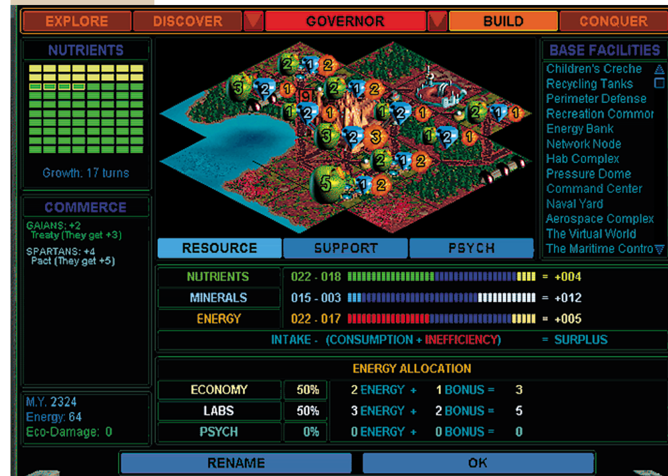
Tip 18: Achten Sie darauf, daß Ihre Basen nicht zu viele Truppen unterhalten müssen.

Immer **SPEICHERN**

TIP 19: Viele der Ereignisse im Spiel werden ausgelost. Dazu gehören die Endergebnisse von Kämpfen, der Inhalt von Supply-Kapseln, das Auftauchen von Würmern und der Erfolg von Probeteams. Speichern Sie vor solchen Entscheidungen ab, und laden Sie neu, falls die Sache ungünstig ausgegangen ist.

INEFFIZIENZ *bekämpfen*

TIP 20: Einer der schlimmsten Energiefresser ist die Ineffizienz, die Ihre Nation ab einer gewissen Größe an den Tag legt. Wenn Sie nicht zu einer effizienteren Regierungsform wie Demokratie oder Grün wechseln können (oder wollen), müssen Sie zumindest in jeder Stadt einen Kindergarten errichten. Außerdem sollte Ihr Hauptquartier in einer zentralen Stadt mit hohem Energieausstoß angesiedelt sein.



Tip 20: Bekämpfen Sie die äußerst schädliche Ineffizienz.

SUPPLY-CRAWLER *einsetzen*

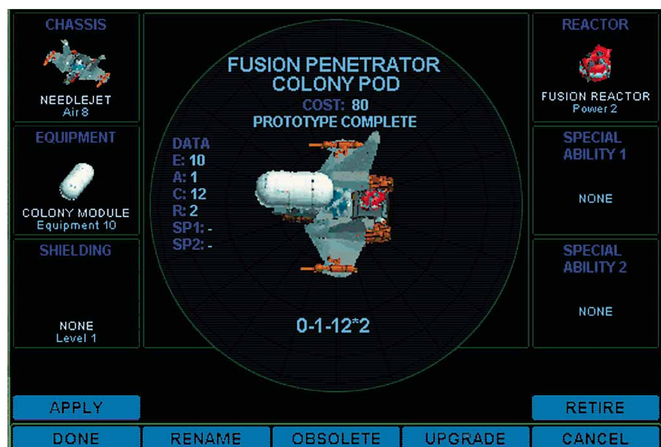
TIP 21: Eine der nützlichsten Erfindungen ist der Supplycrawler, der es Ihnen erlaubt, Ressourcen auch in Gebieten außerhalb der Einzugsbereiche Ihrer Kolonien abzubauen. Falls Sie eine Stadt haben, die Ihnen zu langsam wächst, können Sie diese per Crawler mit Nahrung versorgen und so das Bevölkerungswachstum anheizen. Auch der Bau von Projekten oder Bauwerken kann so leicht unterstützt werden.



Tip 21: Supplycrawler bauen mobil Ressourcen ab.

Städte **ZERSTÖREN**

TIP 22: Der Computer baut seine Städte gerne so nahe beieinander, daß die Entwicklung aller umliegenden Siedlungen beeinträchtigt wird. Ihnen gefällt das nicht, und Sie würden das neu eroberte Dorf gerne abreißen – das ist allerdings eine Greueltat, die mit Sanktionen geahndet wird. Um die zu umgehen, setzen Sie von vornherein auf Zerstörung, anstatt den Ort einzunehmen. Mit jedem Angriff büßt er Bevölkerung ein; wenn die Einwohnerzahl auf 1 sinkt, zerstört die folgende Attacke die Siedlung. Unter Umständen müssen Sie also eine wehrlose Kommune mehrere Runden lang unbehelligt bauen lassen, damit der Gegner neue Verteidigungseinheiten produziert.



Tip 23: Mit fliegenden Colony Pods breiten Sie sich schneller aus.

FLIEGENDE *Siedler*

TIP 23: Sobald Sie Flugzeuge bauen können, läßt sich Ihre Expansion mächtig beschleunigen: Setzen Sie einen Colony Pod auf ein Fliegerchassis. Schon kommen Sie sehr schnell überall hin, wo Sie neue Kolonien gründen möchten.

SCHNELLER *bauen*

TIP 24: Es ist nicht nötig, Energie in Massen zu horten. Setzen Sie Ihre Finanzmittel lieber gezielt dort ein, wo sie gebraucht werden. Durch die »Hurry«-Option können Sie in Frontstädten rasch Truppen bauen oder Geheimprojekte fertigstellen, wenn der Feind schneller zu sein droht. Machen Sie dazu eine Teilzahlung von genau soviel Credits, daß die Stadt das Gewünschte nächste Runde fertigstellt.

PROJEKTE *planen*

TIP 25: Planen Sie Ihre Geheimprojekte sorgfältig. Beginnen Sie nichts, woran schon Gegner werkeln – es sei denn, Ihre Energievorräte sind riesig. Bauen Sie nur, was Sie für Ihre Strategie wirklich benötigen.

HAB COMPLEX *gut timen*

TIP 26: Um die Stadtgröße 7 (bei Morgan Industries: 4) zu überschreiten, benötigen Sie jeweils einen Hab Complex. Beginnen Sie dessen Konstruktion genau so, daß er gleichzeitig mit dem Bevölkerungswachstum fertig wird. So vergeuden Sie keine Ressourcen und hemmen Ihre Expansion nicht. Für die größere Variante Hab Dome gilt das natürlich ebenso.

Ein gefährliches **GEHEIM-PROJEKT**

TIP 27: Die Cloning Vats versprechen einen phantastischen Effekt: Die Bevölkerung jeder Stadt wächst jede Runde, solange genügend Nahrung zur Verfügung steht. Bevor Sie die Vorteile des enormen Bevölkerungswachstums genießen, sollten Sie aber eines bedenken: Je mehr Menschen in einer Siedlung leben, desto mehr unzufriedene Drones entstehen.

Vorsicht, **DRONE-RIOTS**

Wenn Sie darauf nicht vorbereitet sind, versinkt im Nu Ihr halber Staat in Aufständen. Passen Sie deshalb unbedingt Ihre Psych-Produktion an, und geben Sie entsprechende Gebäude in Auftrag, bevor Sie die Cloning Vats errichten. Die beste Lösung: Entwickeln Sie gleichzeitig das Projekt Telepathic Matrix, und Aufstände gehören der Vergangenheit an.

TERRAFORMER *nutzen*

TIP 28: Setzen Sie pro Stadt mindestens einen Former ein, und bauen Sie die wichtigsten Erweiterungen wie Minen und Farmen von Hand. Für den mühseligen Straßenbau können Sie den Former auch automatisieren – das kann der Computer genausogut erledigen. Vergessen Sie nicht, neueste Techniken auch einzusetzen. Die Boreholes, die Sie im späteren Spiel graben können, bringen eine Menge Ressourcen ein.


Tip 28: Auch automatisierte Former bauen gut.

Tips zum Kampf

Einheiten **SELBER** *bauen*

TIP 29: Nutzen Sie die Möglichkeiten des Einheiten-Baukastens. Bedenken Sie dabei, daß es unverhältnismäßig teuer ist, Truppen auf mehr als einem Gebiet (Angriff, Panzerung oder Geschwindigkeit) stark zu machen. Besser sind Spezialisten, die entweder dicke Panzer oder schwere Waffen haben. Hohes Tempo ist unnötig: wozu gibt's Truppentransporter?



Tip 29: Nutzen Sie den äußerst praktischen Einheiten-Baukasten.

Truppen **STAPELN**

TIP 30: Schicken Sie niemals Einheiten allein los. Statt dessen sollten Sie für jede Offensive kleine Armeen zusammenstellen. Dazu geben Sie einigen starken Angreifern mindestens eine Truppe mit starker Panzerung zur Seite – diese wird dann als Verteidiger der ganze Gruppe nominiert, was Ihre leicht verwundbaren Angriffskämpfer schont.

MONOLITHEN *nutzen*

TIP 31: Die rätselhaften Monolithen reparieren Ihre Einheiten nicht nur, sondern erhöhen auch einmal pro Einheit die Erfahrungsstufe. Sie sollten nur mit bereits erfahrenen Truppen bei den Monolithen vorbeischauen, da die Beförderung von »Green« zu »Disciplined« relativ leicht, die Aufwertung von »Commando« zu »Elite« hingegen nur schwierig zu bekommen ist.

TEMPO *zählt*

TIP 32: Im Krieg ist Geschwindigkeit die halbe Miete. Schicken Sie keine Infanteristen auf lange Strecken – die Fußgänger sollten besser per Schiff oder Flieger ans Ziel gebracht werden. Wenn Sie im späteren Spiel starke Lufttruppen haben, entwickeln Sie die Centauri-Lebensform Locust. Das ist die einzige

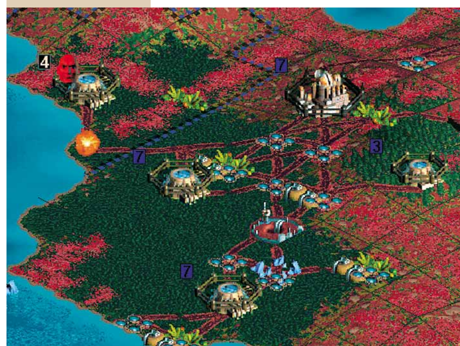
fliegende Einheit, die Städte erobern kann. Allerdings ist sie relativ schwach, daher muß sie von anderen Fliegern beschützt werden. Eine Armada aus Needlejets und einem Locust kann blitzschnell an Bodentruppen vorbeifliegen, tief ins Feindesland eindringen und dort Schlüsselstädte einnehmen.

SPIONAGE *im Krieg*

TIP 33: Zu einer Angriffsarmee gehört neben Offensiv- und Defensiveinheiten unbedingt auch ein Probeteam. Die Infiltratoren können Ihnen manche Schlacht erleichtern oder ersparen, indem sie die Zielstadt schwächen oder gar übernehmen. Falls Sie für Übernahmeversuche zuwenig Geld haben, sollten Sie die Probeteams zum Technologieklau einsetzen. Vorsicht: Die Spione sind sehr anfällig gegen Attacken der Verteidiger – schicken Sie die Jungs nicht allein ins Kriegsgebiet.

VORSICHTIG *erobern*

TIP 34: Wenn Sie gegen einen Feind Krieg führen, der weniger Technologien erforscht hat als Sie, lassen Sie bei der Eroberung gegnerischer Städte Vorsicht walten. Falls Sie den Ort nicht halten können und er zurückerobert wird, stiehlt der Gegner gleichzeitig meist noch eine Technologie. Umgekehrt funktioniert's allerdings auch: Sollten Sie weniger weit entwickelt sein, versuchen Sie auf Teufel komm raus, Kolonien einzunehmen – auch wenn sie danach wieder verloren gehen, haben Sie immerhin ohne Forschungsaufwand eine Technologie gewonnen.



Tip 34: Eine einsame, eroberte Stadt mitten im Feindesland kann nur sehr schwer verteidigt werden.

INFANTERIE *einsetzen*

TIP 35: Wenn man im späteren Spiel schon so schicke Sachen wie Helikopter oder Hovercrafts hat, neigt man leicht dazu, die schnöde Infanterie zu vergessen. Tun Sie das nicht: Die Fußtruppen haben einen 25-Prozent-Bonus beim Angriff auf Städte, den man nicht unterschätzen sollte.

VETERANEN *aufrüsten*

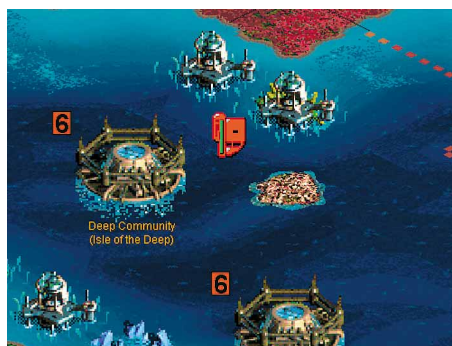
TIP 36: Die Moral Ihrer Truppen wirkt sich stark auf das Kampfergebnis aus: Jede Erfahrungsstufe bringt einen Bonus von 12,5 Prozent. Lösen Sie also technisch veraltete Einheiten nicht auf, sondern bezahlen Sie lieber eine teure Aufrüstung.

Truppen **VERSCHICKEN**

TIP 37: Ist es Ihnen zu nervig, im Krieg immer alle Truppen von Hand zur Front zu schicken? Alpha Centauri bietet einen hilfreichen Modus an, um Ihnen diese Arbeit zu ersparen: Im Stadtmenü kann praktischerweise festgelegt werden, wohin die frisch produzierte Einheit versandt werden soll. Dorthin macht sie sich dann selbständig auf den Weg, hält aber an, wenn sie auf Gegner trifft.

WÜRMER *einsetzen*

TIP 38: Die einheimischen Lebensformen haben nicht zu unterschätzende Vorteile. Die Wurminseln können beispielsweise Städte erobern, bei voller Erfahrung bis zu sieben Land-Einheiten transportieren und erholen sich nach einem Kampf wieder zu voller Stärke – nicht nur auf 20 Prozent wie alle menschlichen Truppen.



Tip 38: Die einheimischen Wurminseln können auch Städte erobern und Truppen transportieren.

Tips zur Diplomatie

Sie brauchen **EINEN** *Partner*

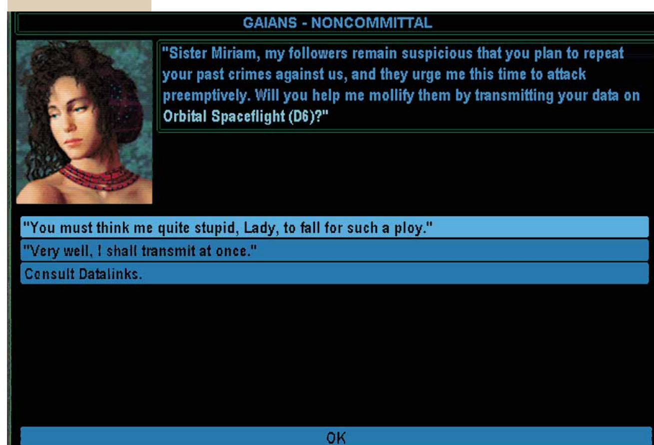
TIP 39: Auch wenn Sie nicht den Sieg durch Wahl zum Supreme Leader anstreben, sollten Sie nicht alle anderen Parteien vergrätzen. Wenn Sie spät im Spiel auf der Siegerstraße sind, wird es sehr schwierig, Bündnisse zu schließen. Suchen Sie sich zu Anfang einen mittelstarken Partner (möglichst eine militärisch starke Nation wie die Spartaner), tauschen Sie alle Technologien mit ihm, und versuchen Sie, einen Pakt zu schließen. Zuweilen sollten Sie ihn durch kleine Geschenke bei Laune halten.

VERLÄSSLICH *bleiben*

TIP 40: Das Spiel mißt unerbittlich Ihre Verläßlichkeit als Bündnispartner. Greifen Sie also Ihre Gegner nicht hinterrücks an, sondern erklären Sie vorher ordentlich den Krieg. Der Vorteil eines Überfalls wird durch den Schaden an Ihrem Ruf meist wieder aufgewogen.

Richtig **TAUSCHEN**

TIP 41: Man übersieht's leicht, aber die Computerspieler machen Ihnen häufig schlechte Angebote und versuchen einfache Technologien gegen hochentwickelte zu handeln – gehen Sie nicht darauf ein. Falls Sie genügend Energie haben, versuchen Sie ruhig, Technologien zu kaufen statt zu tauschen.



Tip 41: Gehen Sie nicht auf miese Angebote wie dieses ein.

GOUVERNEUR *werden*

TIP 42: Der Planetare Rat ist ein mächtiges Instrument. Versuchen Sie, irgendwann den Posten des planetaren Gouverneurs zu erreichen – dieser kann die ganze Karte nebst allen Truppen sehen und zudem die meisten Abstimmungen per Veto zu Fall bringen. GUN

Taktiken für Profi-Bürgermeister

Sim City 3000

Sim City 3000 ist noch komplexer als seine Vorgänger. Unsere Tips verraten, wie Ihre Bürger und Finanzen glücklich werden.

Wir haben uns für Sie ins Rathaus gesetzt und die besten Tips und Tricks zu Maxis' Aufbauspiel Sim City 3000 ausgeknobelt. Unsere Taktiken verraten, wie Sie eine florierende, finanzstarke Riesenstadt planen und verwirklichen.

Vom Neubaugebiet zur Metropole

Das ideale **STARTGEBIET**

TIP 1: Lassen Sie sich nicht das erstbeste Bauland andrehen, das der Zufallsgenerator Ihnen präsentiert. Wählen Sie vielmehr eine Region mit wenigen Bergen, einem Fluß und möglichst viel freiem Platz.

KLEINSTADT *für Einsteiger*

Einsteiger sollten mit einer kleinen Stadt beginnen, da Sie dann nicht so weite Verbindungen zu den Nachbargemeinden legen müssen. Berge sind extrem hinderlich und kosten später nur Geld, wenn Sie das Gebiet planieren müssen.

Stadt vor Beginn **PLANEN**

TIP 2: Das Spiel startet im Pausenmodus. Nutzen Sie diesen Umstand, um das Gelände zu begutachten und die Stadt grob zu planen: Wo sollen Industrie-, Gewerbe- und Wohnflächen entstehen, wo Strom- und Wasserleitungen verlaufen? Müllentsorgung, Standorte der öffentlichen Gebäude und Streckenverlauf der Massenverkehrsmittel müssen ebenfalls ermittelt werden. Wenn Sie merken, daß Ihre Planung nicht aufgeht, sollten Sie ein Spiel einfach erneut starten. Sehr wichtig ist auf jeden Fall, daß Sie alle Industrie- und Wohngegenden strikt voneinander trennen.



Tip 2: Planen Sie früh Straßen und Wohngebiete.

Startkapital **AUSGEBEN**

TIP 3: Geben Sie Ihr Startkapital sofort für schöne Wohnviertel und Industriezentren aus. Wenn Sie alles richtig machen, strömt das Geld später dreifach in Ihre Kasse zurück. Falls Sie nämlich anfangs nur kleine Wohnslums einrichten und potentiellen Neubürgern nichts bieten, werden sie kaum in Ihre Stadt ziehen und Steuern zahlen.

10x10 *große Gebiete*

TIP 4: Legen Sie Wohngebiete in einer Größe von maximal zehn mal zehn Feldern an, die Sie dann mit einer Straße umschließen. Auch Industrie- und Gewerbeflächen erhalten so die optimale Form. Öffentliche Gebäude hingegen müssen nicht unbedingt in Gebieten dieser Größe gebaut werden, denn hierfür reichen auch kleinere Flächen.



Zu Tip 3: Investieren Sie zu Beginn Ihr gesamtes Geld – die Neubürger werden es Ihnen dreifach zurückzahlen.

GEWERBE *bei den Wohngebieten*

TIP 5: Die verschiedenen Gebiete müssen in passendem Abstand und geeigneter Relation zusammenstehen. Den größten Raum nehmen Wohngebiete ein, da alle Ihre Sims hier unterkommen müssen. In der Nähe sollte mindestens halb soviel Fläche für Gewerbegebiete reserviert sein, damit die Bürger nicht durch die ganze Stadt müssen, um ein Brot zu ergattern.

INDUSTRIEN *auslagern*

TIP 6: Industrieflächen legen Sie möglichst weit von der Siedlung entfernt an, weil die Fabriken sonst eine maximale Besiedlung der Wohngebiete verhindern. Kraftwerke und vor allem Deponien gehören ebenfalls an den Stadtrand, um die Bewohner nicht zu vergraulen und die Grundstückspreise nicht zu drücken.



Tip 6: Häßliche Kraftwerke und übelriechende Mülldeponien sollten immer am Stadtrand stehen.

Mindestens **MITTLERE** *Dichte*

TIP 7: Im Online-Handbuch wird erklärt, daß Sie zunächst einmal Gebiete mit geringer Wohndichte bauen sollten, da diese weniger kosten und später sowieso in Gebiete mit hoher Wohndichte umgewandelt werden können. Das stimmt leider nicht ganz, denn wenn Sie ein Areal umwandeln wollen, müssen Sie jedesmal alle daraufstehenden Gebäude abreißen. Das kostet erstens ein Heidengeld, und zwei-

tens verlieren Sie durch den Abriß jede Menge Einwohner. Beißen Sie deshalb gleich zu Spielbeginn in den sauren Apfel, und errichten Sie Wohngebiete von mindestens mittlerer Dichte – damit sparen Sie langfristig garantiert.

Strom, Wasser, Öffentlicher Nahverkehr und Autobahnen

Jedes Gebiet braucht **STROM**

TIP 8: Ohne Strom läuft in Ihrer Stadt rein gar nichts. Versuchen Sie, möglichst jedes Gebiet damit zu versorgen, dabei jedoch mit einem Minimum an Strommasten auszukommen. Wenn die nämlich zu viel Platz verbrauchen, bleibt nachher kaum noch Raum für Straßen oder öffentliche Verkehrsmittel. Dennoch benötigt wirklich jedes Gebiet einen Stromanschluß, da sich sonst nichts darauf entwickelt. Auch alle Gebäude brauchen den Saft, ansonsten versagen sie den Dienst.

Rohrsystem für **WASSER**

TIP 9: Wasser ist fast genauso wichtig wie Strom. Zwar entwickelt sich auch ohne das kühle Naß eine kleine Stadt, die Steuerzahler sind jedoch unentwegt unzufrieden und bleiben auf einem geringen Entwicklungsstand. Deshalb müssen Sie unbedingt an einer Wasserquelle Pumpen errichten, die durch ein unterirdisches Rohrsystem das Wasser zu den Gebäuden und Wohngebieten leiten.



Tip 9: Sämtliche Gebiete benötigen Wasser.

Viele Haltestellen für **BUSSE**

TIP 10: Öffentliche Verkehrsmittel spielen eine zentrale Rolle, da sie die Menschen befördern, ohne die Umwelt durch Abgase stark zu belasten. Die wichtigsten Fahrzeuge sind zunächst Busse. Errichten Sie Bushaltestellen an allen Ecken und Kanten in Ihrer Stadt, damit Ihre Einwohner wirklich jeden Winkel erreichen können. Vor allem Industriezentren und Wohngebiete müssen durch öffentliche Verkehrsmittel vernetzt sein, da die Arbeiter schließlich die Nacht und die Freizeit nicht in der Fabrik verbringen wollen.

ZENTREN *verbinden*

GERADE *Gleisstrecken und Autobahnen*

TIP 11: Züge sollten hingegen nicht in der gesamten Stadt fahren. Es ist sinnvoller, eine gerade Strecke von einem Stadtteil zum anderen zu führen und zwischendrin einige Bahnhöfe zu bauen. Von dort aus sollten die Passagiere dann wieder in den Bus umsteigen können, um zum Ziel zu kommen. Das gleiche gilt für die Autobahn, nur daß Sie hier statt Bahnhöfen Anschlußstellen errichten.

Anschluß an **NACHBARSTÄDTE**

TIP 12: Verbinden Sie Ihre Stadt unbedingt mit den Nachbargemeinden. Dazu müssen Sie Straßen, Schienen, Autobahnen, Rohre oder Strommasten bis an den Rand Ihrer Siedlung bauen. Der Anschluß an die andere Stadt kostet zwar ein wenig Geld, kann durch Handel und Einwanderung aber sehr lohnend sein. Mehr dazu finden Sie ab Tip 23.

Glückliche Bürger, viele Steuern

FLUGHÄFEN *und* **HÄFEN** *bauen*

TIP 13: Ihre Sims möchten gerne mal verreisen. Dafür benötigen sie sowohl einen Hafen als auch einen Flughafen. Beide Bauwerke lassen sich wie Gebiete anlegen und sind effizienter, wenn sie die Mindestfläche überschreiten. Damit bieten Sie nicht nur Ihren eigenen Einwohnern einen tollen Service, sondern locken auch Reisende aus aller Welt an, die sich in Ihrer Stadt vielleicht so wohl fühlen, daß sie gleich einziehen wollen.


Tip 13: Flughäfen beflügeln den Verkehr und bringen neue Einwohner in Ihre Gemeinde.

Nutzlose **DENKMÄLER**

TIP 14: Sie können in Sim City 3000 Baudenkmäler errichten, wie zum Beispiel das Weiße Haus oder das



Tip 14: Baudenkmäler nehmen kostbaren Platz weg und bringen nur optische Vorteile.

Brandenburger Tor. Diese Einrichtungen kosten zwar kein Geld, muntern Ihre Bewohner aber auch nicht auf. Deshalb sollten Sie die Denkmäler nur aufstellen, wenn Sie genügend Platz haben und Ihre Stadt einfach ein wenig verschönern wollen.

PARKS *für die Moral*

TIP 15: Ihren Sims stinkt es, in einer Stadt voller Smog und Abgase zu leben. Wie jeder normale Mensch lieben sie es, sich in Parks auszuruhen, Angeln zu gehen oder durch den Wald zu spazieren. Deshalb muß Ihre Stadt unbedingt mit Parkanlagen ausgestattet sein. Der Hauptbildschirm des Beraters verrät, ob Sie genügend Erholungsgebiete haben.

BERATER *konsultieren*

TIP 16: Sie sollten Ihre Berater so oft wie möglich besuchen, da diese die Lage Ihrer Stadt genau analysieren und Ihnen Verbesserungsvorschläge geben. Während im Hauptfenster allgemeine Probleme angezeigt werden, können die Berater noch mehr zu ihrem jeweiligen Fachgebiet sagen.



Tip 16: Schauen Sie ständig bei Ihren Beratern vorbei.

TIP 17: Da viele Ereignisse auf dem normalen Spielbildschirm nicht zu erkennen sind, zeigt im unteren Teil des Bildes eine Nachrichtenleiste die wichtigsten Fakten direkt an. Wenn dort Probleme gemeldet werden, sollten Sie sofort einen Berater konsultieren.

NACHRICHTEN *überprüfen*

Einnahmequelle Steuern

Vor großen Investitionen **SPEICHERN**

TIP 18: Vor jeder großen Investition in Wohngebiete oder besonders teure Gebäude sollten Sie unbedingt speichern, da nach einem solchen Bau Ihre Finanzen oft in den Keller gehen – eventuell sogar so stark, daß Sie sich nicht mehr davon erholen.

Steuern früh **ERHÖHEN**

TIP 19: Steuern sind im Anfangsstadium einer Stadt die Haupteinnahmequelle. Erhöhen Sie die Abgaben deshalb relativ früh – wenn Sie zu Beginn zu milde besteuern, werden Ihre Bürger später bei jeder Erhöhung den Aufstand proben.

Bei Steuern nicht **NACHGEBEN**

TIP 20: Die Nachricht, daß sich Ihre Sims über zu hohe Abgaben beschweren, steht oft über Jahre hinweg bei Ihren Beratern. Wenn die Bevölkerungszahl durch die Besteuerung aber nicht zurückgeht und auch sonst nichts Negatives passiert, sollten Sie die Steuern auf keinen Fall senken. Ansonsten werden Ihre Bürger später bei einer Erhöhung noch wütender.

RESERVEN *bereithalten*

TIP 21: Im Spielverlauf kann die Bevölkerungsgröße stark schwanken. So verlieren Sie zuweilen innerhalb von wenigen Spielmonaten bis zu 20.000 Bewohner und somit Steuerzahler. Halten Sie deshalb immer ein wenig Geld auf der hohen Kante, um solche unerwarteten Einnahmeverluste auszugleichen.



Tip 22: Wählen Sie immer das günstigste Kraftwerk.

Einnahmen & Ausgaben

TIP 22: Bei den Energieerzeugern müssen Sie genau auf deren Kosten und Leistung achten. So liefert ein Ölkraftwerk zwar mehr Strom als eine Kohlekraftanla-

Bei Kraftwerken auf die **KOSTEN** *achten*

ge, kostet aber auch ein Vermögen. Also ist es günstiger, zwei Kohlekraftwerke zu bauen und die Luft ein klein wenig zu verschmutzen. Im späteren Spielverlauf sollten Sie nach und nach auf alternative, umweltfreundliche Energieträger wie Wind, Solarenergie und Mikrowellen umsteigen.

HANDEL *mit Nachbarstädten*

TIP 23: Sobald Sie Ihre Gemeinde an eine Nachbarstadt angeschlossen haben, treffen auch schon erste Handelsangebote bei Ihnen ein. Dabei gilt folgender Grundsatz: Verkaufen ist top, Einkaufen flop. Es ist niemals günstig, sich von einer anderen Stadt abhängig zu machen. Sorgen Sie statt dessen in Ihrer Siedlung für eine eigene funktionierende

Strom und Wasser **VERKAUFEN**

Strom- und Wasserversorgung. Der Verkauf dagegen ist sehr lukrativ und kann mit der Zeit sogar die Einnahmequelle Steuern überholen. Wenn Sie zum Beispiel über mehr Strom verfügen als benötigt, verkaufen Sie den Überschuß einfach.

ÜBERSCHUSS *kontrollieren*

Achten Sie bei einem solchen Handel aber immer darauf, daß Sie auch wirklich die geforderte Liefermenge entbehren können – ansonsten wird der Vertrag automatisch gekündigt, und Sie müssen eine Konventionalstrafe zahlen.

Goldgrube **MÜLL**

TIP 24: Am lukrativsten ist es, den Nachbarstädten Müll abzunehmen, den Sie auf Ihren Deponien lagern. Richten Sie dafür aber ein abgelegenes Gebiet ein, damit die Extra-Abfälle keine Bürger vergraulen.



Tip 24: Der Handel mit den Nachbarstädten ist sehr lukrativ – vor allem, wenn Sie verkaufen.

TIP 25: Sie werden öfters Angebote erhalten, die darauf hinauslaufen, daß eine Vereinigung ein bestimmtes Gebäude in Ihrer Stadt bauen darf und Sie dafür monatlich Geld erhalten. Dies ist vor allem dann lohnend, wenn Sie nichts für den Bau des

GIFTMÜLL *lohnt sich*

Gebäudes bezahlen müssen. Giftmülldeponien und ähnliche Einrichtungen sind zwar bei der Bevölkerung unbeliebt, bringen aber ziemlich viel Geld ein. Wenn Sie diese Anlagen bei Ihren anderen Deponien oder Kraftwerken bauen, werden Ihre Einwohner den stinkenden Stein des Anstoßes ganz schnell vergessen. Noch besser sind allerdings Forschungszentren, die zusätzlich noch die Bildung Ihrer Bürger vorantreiben.



Tip 25: Wägen Sie Angebote Außenstehender genau ab.

Alle **VERORDNUNGEN** *erlassen*

TIP 26: Sie können als Bürgermeister jede Menge Verordnungen erlassen, die Ihre Sims in gewissen Bereichen einschränken oder fördern. Aktivieren Sie zunächst sämtliche Verordnungen, und überprüfen Sie dann, welche Ihren Bürgern gefallen und welche nicht. So ist zum Beispiel die Sperrstunde für Jugendliche nicht besonders beliebt, jedoch ein gutes Mittel gegen hohe Verbrechensraten. Erlässe für die Umwelt sollten Sie generell aktivieren, denn wenn Ihre Sims durch Luftverschmutzung oder ähnliches krank werden, leert sich die Stadt schlagartig.



Tip 26: Verordnungen sollten Sie grundsätzlich erlassen, wenn Sie mehr als genug Geld haben und Ihre Bürger sich nicht allzu heftig beschweren.

Budget der **POLIZEI** *kontrollieren*

TIP 27: Das Polizeibudget ist ein zweischneidiges Schwert. Wenn Sie es zu hoch einstellen, werden die Polizisten so übermütig, daß sie schon kreischende Babys wegen Ruhestörung einbuchten. Bei zu geringem Etat wird Ihre geliebte Stadt allerdings von Verbrechen überzogen, und die Leute können nicht mal sicher zum Supermarkt kommen. Deshalb hilft nur regelmäßiges Überprüfen und Feinjustieren des Polizeibudget-Reglers.

ETATS *auf Maximum setzen*

TIP 28: Abgesehen von den Polizeifinanzen sollten Sie die Etats für alle Bereiche aufs Maximum erhöhen. So fühlen sich Ihre braven Bürger pudelwohl und zahlen willig Steuern. Nur bei knappen Kassen müssen Sie die Budget-Regler wieder entsprechend runterschrauben.

Positiver **CASHFLOW**

TIP 29: Achten Sie immer sorgfältig auf Ihren Jahres-Cashflow. Wenn dieser negativ ausfällt, werden Sie Jahr für Jahr Geld verlieren und schließlich irgendwann Pleite sein. Sorgen Sie deshalb dafür, daß die Bilanz (Einnahmen minus Ausgaben) durchweg im Plus ist. Eine kurzfristige Verschuldung hingegen ist weniger tragisch, weil Sie für das Defizit keine Zinsen berappen müssen. MD

Budget — Ausgaben — Einnahmen

1910 Budget
März 1910

	Ausgaben bis heute	Schätzung zum Jahresende
Verordnungen	-12 §	-152 §
Verträge mit Nachbarn	0 §	0 §
Anleihen	0 §	0 §
Bildung	-155 §	-1.705 §
Öffentliche Gesundheit	-50 §	-550 §
Feuerwehr	-30 §	-330 §
Straßen	-6 §	-66 §
Polizei	-33 §	-363 §
Massentransportmittel	0 §	0 §

Einnahmen bis heute	433 §	
Geschätzte Gesamteinnahmen		4.883 §
Ausgaben bis heute	-286 §	
Geschätzte Gesamtausgaben		-3.166 §
Jahres-Cashflow bis heute	147 §	
Geschätzter Jahres-Cashflow		1.717 §
Momentane Barmittel		1.329 §
Budget zum Jahresende		3.046 §

Finanzberater treffen

Tip 29: Achten Sie auf einen positiven Jahres-Cashflow.

Alle Secrets aufgespürt

Tomb Raider 3

Die zahlreichen Secrets geben jedem Tomb Raider einen besonderen Reiz, der über das reine Lösen der Levels hinausgeht. Wir haben für Sie alle 60 geheimen Verstecke des dritten Teils ausfindig gemacht.

Nachdem wir Ihnen im GameStar 2/99 unsere ausführliche Komplettlösung für Core Designs Action-Adventure Tomb Raider 3 präsentiert haben, folgen nun genaue Angaben zu den 60 Secrets. Die Beschreibung orientiert sich dabei an unserer Komplettlösung und verrät, wie Sie von markanten Stellen aus zu den versteckten Extras gelangen. Wo wir die Art des Fundes nicht extra erwähnen, handelt es sich um Standardmunition oder Medipacks. Wenn Sie alle Secrets aufdecken, wird zur Belohnung der Geheimlevel »All Hollows« freigeschaltet.

Indien-Episode

Indien 1: Dschungel

Gleich an der **RAMPE**

SECRET 1: Laufen Sie die Rampe nicht geradeaus nach unten, sondern springen Sie nach rechts. Nach einer kleinen Rutschpartie geht es über dem Felsen zu einer versteckten Schrotflinte.

Hinter der **WURZEL**

SECRET 2: Lara hält sich auf der Rutschbahn links, nach der ersten Falle landet sie auf einer Rampe. Hier springt sie über die Baumwurzel und läuft dann weiter nach rechts. Bingo.

Beim ersten **KRISTALL**

SECRET 3: Halten Sie sich nach der Rutschpartie links; beim Speicherkristall wenden Sie sich erneut nach links und klettern bei der kleinen Rampe an der Wand hinauf. Dahinter finden Sie das Secret.

Im Inneren des **BAUMS**

SECRET 4: Eine versteckte Harpune befindet sich in dem riesigen, umgestürzten Baum. Springen Sie auf dessen Fuß zu, halten Sie sich fest, und ziehen Sie sich dann nach oben. Beim Verlassen des Baums müssen Sie vorsichtig sein – unterhalb der Öffnung sind sehr gefährliche Stacheln.


Secret 3: Links bei der Rampe zieht sich Lara hoch.

SECRET 5: Diesmal wird Lara fündig, nachdem sie in der dunklen Höhle den Hebel umgelegt hat. Nach der Flucht vor der Kugel kehrt sie zurück und klettert in die nun freiliegende Nische.

Rollende **STEINE**

SECRET 6: Bei der Falle mit den drei rollenden Steinen schlägt sich Lara dort ins Gebüsch, wo die Kugeln herkamen. Oben angekommen, läßt sie sich vorsichtig in das Loch fallen, wobei sie an den Stacheln vorbeispringt.


Secret 6: In dem Gebüsch, aus dem die Kugeln kamen, wartet ein weiteres Secret auf Sie.

Indien 2: Tempel

Bei der **STATUE**

SECRET 7: Hier werden Sie in jenem Raum fündig, in dem die Statue auf Lara losgeht. In dem Loch mit dem Schalter läßt sich die hintere Wand verschieben. Vorsicht Fallen: Kriechen Sie ständig, um den Pfeilen auszuweichen, und verlassen Sie das Loch sofort nach dem Betreten – eine Kugel rollt an und will Sie unbedingt zerquetschen.

Im **QUADER-***Raum*

SECRET 8: Wenn Lara an der Klingenfalle vorbei ist, kommt sie in den Raum mit dem beweglichen Quader. Bevor sie den Hebel umlegt, zieht sie den Quader erst aus der Wand und dann ganz nach hinten. Sie gelangt auf die Empore, die sie umrundet. Die Wand an dem Loch in der Decke läßt sich als Leiter benutzen. Lara springt hoch und klettert ins Versteck, wo sie alles einsammelt und dann den Hebel betätigt.


Secret 8: Lara zieht den hellen Block aus der Wand.

SECRET 9: In dem großen Pool gibt es drei Hebel. Zwei liegen einander gegenüber, der dritte aktiviert eine Tür

Im **POOL**

auf der anderen Seite, die nur ganz kurz geöffnet bleibt und zu einigen nützlichen Handgranaten führt.

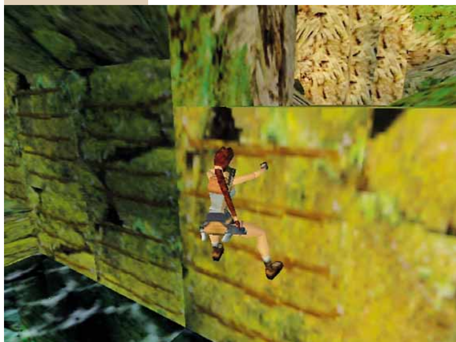
Nach den **SPRÜNGEN**

SECRET 10: Nachdem Sie die schweren Sprünge gemeistert haben, kommen Sie in einen hohen Raum. Hier lassen Sie sich vorsichtig in die Grube mit den Spießen fallen und kriechen durch den Tunnel.

Indien 3: Der Ganges

Zum **FLUSS** *hangeln*

SECRET 11: Bevor Lara das Quad-Bike besteigt, hangelt sie sich rechts von der Rampe nach unten und dann weiter nach links. Einige schwere Sprünge entlang des Flußlaufes führen sie zum Secret.



Secret 11: Neben der Rampe klettert Lara nach links.

SECRET 12: Das zweite Geheimnis in diesem Level verbirgt sich in einer der tiefen Gruben. Lassen Sie vor dem zweiten Sprung den Buggy stehen, und klettern Sie rückwärts an der Sprossenwand hinunter zum wartenden Extra.

SPROSSEN-WAND

Sprung in die **HÖHLE**

SECRET 13: Nach dem Raum mit dem runden Loch in der Mitte steigt Lara auf der Sprungschanze von ihrem Buggy ab. Sie springt auf den Vorsprung rechts und klettert von dort in die nahe Höhle, wo eine Harpune auf die Archäologin wartet.

Sprung vom **PLATEAU**

SECRET 14: Einige Sprünge später steht Lara auf einem Hochplateau, von dem ein Weg nach unten führt. Hier steigt sie ab, springt auf den linken Vorsprung, weiter auf die Plattform und über den nächsten Sims ins Loch in der Felswand.



Secret 14: Vom Hochplateau zum linken Sims.

SECRET 15: Das letzte Secret dieses Abschnitts findet unsere Heldin kurz vor dem Schluß, oberhalb der Wasserfälle. Ein gewagter Sprung bringt sie in eine Felsspalte und zum Extra.

Am **WASSERFALL**

Nevada-Episode

Nevada 1: Wüste von Nevada

LOCH *in der Passage*

SECRET 16: Nevadas erstes Geheimnis entdecken Sie gleich in der Passage hinter dem Tümpel. Lassen Sie sich vorsichtig rückwärts in das erste Loch fallen, um dem Stacheldraht auszuweichen. Das Secret wird von einigen Schlangen bewacht. Um das Gebiet wieder zu verlassen, müssen Sie in dem kleinen Gang links den Block verschieben.

Im **CANYON** *mit dem Wasserfall*

SECRET 17: Nachdem Lara den Canyon mit einem gewagten Sprung überquert hat, klettert sie an der Wand hinab. An den Stellen, wo der Fels Lücken aufweist, muß sie kurz loslassen und dann wieder greifen. Unten hangelt sie sich ganz nach rechts und zieht sich hoch.



Secret 17: Lara springt über die Schlucht und klettert dann nach unten zum Canyon.

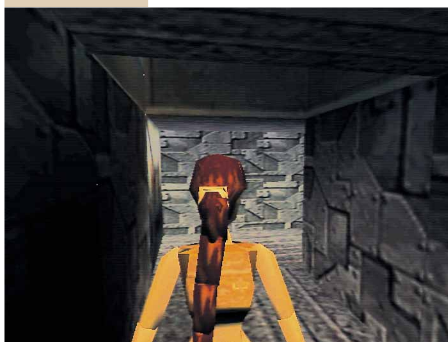
SECRET 18: Das letzte Versteck dieses Levels finden Sie beim großen Wasserrad nach dem Wasserfall. Kriechen Sie links gegenüber des Rads unter den Felsen, und klettern Sie an der hinteren Wand hoch. Ein Rückwärtssprung bringt Sie ans Ziel, wo eine Schlange lauert.

Beim großen **WASSERRAD**

Nevada 2: Hochsicherheitstrakt

Hinter den **BOXEN**

SECRET 19: Nachdem Lara die Boxen wie in der Komplettlösung beschrieben verschoben hat, bringt sie die erste Box wieder an ihren alten Platz zurück (einmal ziehen, außenrum kriechen und dann schieben). Nun kann sie Box Nr. 2 zweimal ziehen, womit der Durchgang zum Secret frei wird.



Secret 19: Unsere Heldin muß die Kisten verschieben.

SECRET 20: Das nächste Extra ist der mächtige Granatwerfer. Wenn Sie getreulich nach der Lösung in GameStar 2/99 spielen, dann haben Sie ihn schon. Wenn nicht: Die Wache bei der Satellitenschüssel besitzt eine Zugangskarte, die am Hallenende die Tür öffnet. Am Ende der kurzen Passage finden Sie schließlich das Secret.

Bei der **SCHÜSSEL**

Nevada 3: Area 51

Den **SCHARF-SCHÜTZEN** *ausschalten*

SECRET 21: Nachdem Lara durch die Falltür nach unten gefallen ist, schaltet sie den Scharfschützen aus, bevor er den Hebel betätigen kann. Wenn sie danach auch die Wache, die um den Turm patrouilliert, schnell erledigt, bleibt gegenüber vom normalen Durchgang ein weiterer frei.

Zwischen den **RAKETEN**

SECRET 22: In dem Raum, wo die Raketen verladen werden, springen Sie zu der Leiter zwischen den bei-



Secret 22: Die Leiter direkt geradeaus (zwischen den beiden Raketen) führt nach oben zum Secret.

den Raketen. Oben schalten Sie die Wache aus und zerschießen das Gitter. Dahinter liegt das Secret.

SECRET 23: Springen Sie zur Dachstrebe über dem UFO, und laufen Sie zum Ende. Von dort springen Sie zu dem Eingang.

Südsee-Inseln

Südsee 1: Küstendorf

Gleich am **STRAND**

SECRET 24: Das erste Versteck finden Sie in Strandnähe. Schwimmen Sie zu dem kleinen Felsblock. Von dort springen Sie zur Schräge neben der grünen Plattform, halten sich fest und hangeln sich zur Plattform hinüber. Nun noch ein Sprung zum nächsten Sims und Secret.



Secret 24: Von der Plattform zur Schräge.

SECRET 25: Am Anfang der Hängebrücke springt Lara auf den Vorsprung rechts und von dort auf den nächsten, wo einige Granaten warten.

Im **DORF** *der Eingeborenen*

SECRET 26: In der zweiten Hälfte des Dorfs (nach der Grube) finden Sie das Secret hinter dem rechten hinteren Baum im Schatten. Beleuchten Sie den Weg dorthin mit einer Fackel.

Ein **EXTRA-** *Secret*

SECRET 27: In diesem Level können Sie theoretisch vier von drei Secrets bekommen, denn es gibt zwei verschiedene Wege, diesen Abschnitt zu lösen. Auf der alternativen Route hinter der Hütte finden Sie dieses Secret über dem Ast mit dem ersten Schlangenstein. Es wird aber nicht benötigt, um die Gesamtzahl von 60 zu erreichen.

Südsee 2: Absturzstelle

Gleich beim **SUMPF**

SECRET 28: Von der letzten Pflanze im Sumpf springt Lara nicht sofort ans Ufer, sondern erst in die linke Ecke, wo sie sich zur Fundstelle hochhangelt.

In der **HÖHLE** *des T-Rex*

SECRET 29: In der Höhle, wo Sie vom riesigen T-Rex angegriffen werden, stehen auf der zweiten Ebene einige Bäume. Von dem Sims links können Sie auf einen Ast springen und über diesen nach rechts zum Secret gelangen.



Secret 29: Dieses Geheimnis wartet in den schwer zugänglichen Bäumen der gefährlichen T-Rex-Höhle.

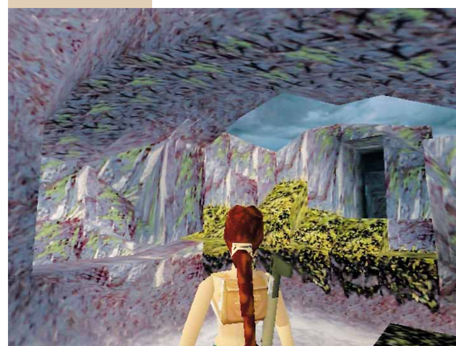
Über dem Piranha- **BECKEN**

SECRET 30: Das dritte Secret dieses Levels wartet über dem Becken mit den tödlichen Piranhas. Lara springt zum Ast und zieht sich daran hoch.

Südsee 3: Madubu Schlucht

Nach **LINKS** *statt nach rechts*

SECRET 31: Die ersten beiden Extras dieses Levels finden Sie, bevor Sie mit der Kajak-Tour beginnen. Hangeln Sie sich nach der Überquerung des Flusses zuerst nach links statt nach rechts. An der Decke entlang bringt Sie eine Affenleiter zum anderen Ufer. Von hier springen Sie bis zum Eingang der Höhle, wo Sie sich nach rechts wenden, die gefährlichen Stacheln überspringen und dem langen Gang folgen. An seinem Ende legen Sie den Schalter um und kehren in die erste Höhle zurück (die Wand links von den Stacheln läßt sich besteigen). Gehen Sie durch die nun offene Tür, und springen Sie nach links hinüber zum Wasserfall. Dahinter befindet sich das Secret.



Secret 31: Über die Affenleiter an der Decke gelangt die sportliche Heldin zur Höhle rechts.

Einige **SPRÜNGE** *entfernt*

SECRET 32: Vom Vorsprung vor dem Wasserfall klettert Lara zweimal nach links oben und springt dann weiter bis zum Kristall. Von der anderen Seite der Brücke klettert sie an der Decke entlang nach oben. Sie folgt dem Kriechgang, macht einen weiteren gewagten Sprung, klettert an der Wand hoch und springt rechts über den Vorsprung auf die Plattform. Von hier kommt sie zur Hütte, in der eine Rakete liegt. Ihre Kajak-Tour kann sie nun in der Höhle oben nachholen.

Hinter dem **WASSERFALL**

SECRET 33: Dieses Geheimversteck finden Sie gegen Ende der Kajak-Tour in der großen Höhle. Fahren Sie einfach mit Ihrem Paddelboot durch den Wasserfall hindurch. Dahinter finden Sie Ausrüstung.

Südsee 4: Punatempel

KUGELFALLE **TIP 34:** Nachdem Lara die rollenden Kugeln überlebt hat, geht sie noch einmal die Treppe hoch. An der Stelle, wo diese sich um 180 Grad wendet, gähnt in der Mauer nahe der Decke ein Loch. Von einer der höheren Stufen springt Lara zur Wand und hangelt sich nach links zum Loch hinüber.


Secret 34: Nachdem die Kugelfalle überstanden ist, öffnet sich bei der Treppe der Weg zum Secret.

London-Episode

London 1: Kai an der Themse

Gleich übers DACH **SECRET 35:** Gleich zu Beginn springt Lara mit Anlauf über das Schrägdach rechts; unten klettert sie über die Kiste nach oben und springt zum Kran. Dort läßt sie sich bis zum Gegengewicht hinab, rutscht die Schräge runter und springt rückwärts zur Nische. Nachdem sie die Extra-Rakete eingesteckt hat, geht es über die Plattform links und die Leiter zurück zum Levelanfang.


Secret 36: Von der rechten Nische zum Ziel hangeln.

An den NISCHEN **SECRET 36:** Auf der Plattform mit den drei Nischen hangeln Sie sich von der rechten Nische weiter nach rechts und ziehen sich dann nach oben.

über die FLAMMEN **SECRET 37:** Springen Sie über den Schacht, aus dem die Flammen kommen, und ziehen Sie sich nach oben. Lassen Sie sich auf den Balkon links unten fallen, der eine einzelne Rakete birgt.

SECRET 38: Wie bereits in unserer Komplettlösung beschrieben, schiebt Lara den Block so weit sie kann, klettert auf das Dach und springt dann in den geheimen Bereich schräg gegenüber.


Secret 37: Lara springt zur Wand und zieht sich hoch.

Kurz vor LEVELENDE **SECRET 39:** Treten Sie kurz vor Levelende durch das Loch im Zaun, und klettern Sie über die Leiter nach unten. Hier folgen Sie dem Pfad zum fünften und letzten Secret dieses Levels.

London 2: Aldwych

Bei der FRÄSE **SECRET 40:** Das erste Geheimnis dieses Levels entlarven Sie durch die in der Komplettlösung beschriebene Sprungsequenz. Lassen Sie sich rückwärts in den Raum mit der Fräse fallen, springen Sie von der brüchigen Plattform gleich nach links und weiter nach vorne, wo Sie sich an der Spalte festhalten. Hangeln Sie sich nach rechts, lassen Sie sich zur nächsten Plattform fallen, und brechen Sie durch zur Schräge. Von dieser springen Sie zur anderen Seite, halten sich fest, lassen sich von der Kante zur nächsten plumpsen und gelangen von dort zu einer Extra-MP.

Am linken BAHNSTEIG **SECRET 41:** Am Ende des Bahnsteigs, den Lara über die linke Rolltreppe erreicht, befindet sich ein Belüftungsgitter in der Wand. Lara schießt es entzwei und klettert hinein zum Secret.

Im SCHALTERHAUS **SECRET 42:** Nachdem Lara mit dem Ticket den Durchgang freigemacht hat, kommt sie an ein Schalterhäuschen, das sich mit dem verzierten Stern öffnen läßt. Gegenüber der Tür zieht sich die Heldin an der Wand nach oben und folgt dann dem Gang.

Beim Schalter der ZUGTÜR **SECRET 43:** Gleich darauf kommen Sie zum nächsten Versteck. Gegenüber von dem Schalter, der die Zugtür öffnet, befindet sich an der Decke eine kleine Nische. Springen Sie hoch, und ziehen Sie sich dort hinein, um eine Extra-Rakete einzusacken.


Secret 43: In der winzigen Nische gegenüber dem Schalter ist ein Secret in Form einer Rakete.

Dem MANN mit der Fackel folgen **SECRET 44:** Wenn unsere Heldin kurz vor Ende des Levels den Fackelträger nicht gleich erschießt, sondern ihm folgt, öffnet er eine Tür (nun darf sie ihn eliminieren). Dahinter liegt rechts ein Raum. Hier betätigt Lara beide Schalter, die eine Tür zu einem roten Raum öffnen. Dort wartet ein hilfreicher Raketenwerfer.

London 3: Lud's Gate

Nach der RUTSCHPARTIE **SECRET 45:** In der Nähe des Schalters, der die erste Falltür öffnet, springt Lara auf die Schräge und läßt sich nach unten gleiten. Am rechten Ende des Stacheldrahts weitet sich die Spalte aus. Lara zieht sich hoch und kriecht zum Secret. Nachdem sie alle Gegenstände eingesammelt hat, verläßt sie das Gebiet durch das Loch in der Decke.

Über der grünen **TÜR**

SECRET 46: Über der grünen Tür macht Lara einen Rückwärtssalto mit Drehung und hält sich fest. Über die Leiter geht's dann zum Ziel.

Vom Kopf der **SPHINX** *springen*

SECRET 47: Vom Kopf der Sphinx springen Sie zum Medipack. Der nächste Sprung führt zu der Säule, von wo Sie zur Schräge hechten, sich hochziehen, runterrutschen und weiter zur Galerie hopsen – das bringt Ihnen zwei Raketen ein.

Am **FUSS** *der Sphinx*

SECRET 48: Nachdem Sie von der Sphinx heruntergestiegen sind, finden Sie das Versteck, indem Sie die Kisten über dem Ausgang verschieben.

In der **LAGERHALLE**

SECRET 49: Dieses Secret wartet in der großen Lagerhalle, die teilweise unter Wasser steht. Im Raum mit dem Hebel, in den man von der Säule aus kommt, befindet sich ein kleiner Alkoven.

Unter **WASSER**

SECRET 50: Bevor Sie in den großen Unterwasserkomplex tauchen, finden Sie rechts den Eingang zum sechsten Level-Geheimnis. Sie müssen den Taucher dort aber sehr schnell erledigen, da er sonst kurzerhand den Zugang zum Secret verschließt.

London 4: Innenstadt

Über das **GERÜST**

SECRET 51: In diesem Level gibt es nur ein Secret. Lara erreicht es, indem sie die Rampe hochläuft und über das Gerüst nach links und nach oben klettert. Hier folgt sie nicht dem Weg, sondern dreht sich um, läßt sich fallen und hält sich fest. Sie hangelt nach rechts und erreicht den Kriechgang.

Antarktis-Episode

Antarktis 1: Antarktis

Auf dem **HINTERDECK** *rechts*

SECRET 52: Nachdem Lara das Schlauchboot hinabgelassen hat, wendet sie sich auf dem Hinterdeck nach rechts, folgt dem Geländer und springt am Ende hinüber zu dem Vorsprung.



Secret 52: Vom Hinterdeck führt ein Sprung zum Secret.

Im **BOOT**

SECRET 53: Mit dem Schlauchboot schippern Sie durch den Tunnel und springen in die kleine Nische links. Dort klettern Sie hoch, rutschen die Schräge hinab und springen im letzten Moment ab. Ziehen Sie sich hoch, und kriechen Sie nach rechts zu einem Packen Granaten.

In der **HÜTTE** *am Anfang*

SECRET 54: Nachdem Lara durch das Fluttor gefahren ist, findet sie eine Stelle zum Landen. Von dort kommt sie zu dem kleinen Alkoven rechts unten, wo sie einen Schlüssel findet. Damit öffnet sie die Hütte ganz zu Beginn des Levels.

Antarktis 2: RX Tech Bergwerk

Vom **DACH** *des Kontrollraums*

SECRET 55: Nachdem Lara im Kontrollraum den Lichtschalter betätigt hat, klettert sie aufs Dach. An der Hinterseite läßt sie sich rückwärts hinabfallen, hält sich fest und hangelt nach links zur Leiter. Von der unteren Sprosse macht sie einen Rückwärtssprung mit Drehung, hält sich fest und zieht sich hoch.



Secret 55: Unsere hübsche Heldin hangelt am Dach des Kontrollhauses entlang nach links.

Beim Raum mit dem **BRECHEISEN**

SECRET 56: Zu diesem Secret kommen Sie, wenn Sie, wie in unserer Lösung (Heft 2/99) beschrieben, den Schalter bei dem Raum mit der Brücke betätigen. Springen Sie vom rechten Absatz zur Wand, halten Sie sich dort fest, und hangeln Sie sich bis zum Kriechgang. Der Schalter öffnet eine Tür zum Versteck, sobald Sie ihn betätigen.

In der tiefen **SPALTE**

SECRET 57: Das letzte Geheimnis dieses Abschnitts findet Lara in der Spalte im Raum am Ende des Levels. Sie springt bei der Brücke hinab und weiter bis zur unteren Plattform.

Antarktis 3: Die vergessene Stadt

Bei der großen **BRÜCKE**

SECRET 58: Bei der großen Brücke springt unsere hübsche Heldin zum blauen Speicherkristall. Von dort gelangt sie über die Plattformen auf die Brücke, wo sich eine unsichtbare Plattform verbirgt, die Sie zum Wespennest führt. Am Ende machen Sie noch einen schnellen Sprung und vermeiden dabei einen tödlichen Sturz aus dem Nest.



Secret 58: Eine unsichtbare Plattform bringt Lara hinüber zum Wespennest mit dem drittletzten Extra.

Im **LABYRINTH**

SECRET 59: Im Erdlabyrinth können Sie einen Schalter betätigen, sobald Sie die Maske haben. In der Halle nach der zerstörten Brücke wird dadurch ein Block verschoben, über den Sie das Secret erreichen.

In der großen **HALLE**

SECRET 60: Einer der Schalter öffnet eine zufällig ermittelte Tür. Nachdem Lara ihn betätigt hat, läuft sie die Treppe hoch und folgt der Passage an den schwingenden Kohlebehältern vorbei. Rechts neben der Brücke kann sie nach unten schlittern und durch die Tür rennen. Viel Spaß im Extra-Level! MD

Ihre Karte ist Ihre Chance

Mitmachen und gewinnen

Ihre Meinung zum GameStar interessiert uns brennend. Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Preise im Wert von über 10.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 31.03.1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Typhoon

Der Zubehör-Hersteller Anubis macht für die GameStar-Leser 10 Force-Feedback-Lenkräder locker. Die neuen Schüttel-Lenker verwenden die bewährte I-Force-Technik von Immersion und werden zusammen mit dem Rennspiel Johnny Herbert's Grand Prix 98 ausgeliefert, damit Sie ohne Verzögerung loslegen können. Pedale sind im Lieferumfang enthalten. Der Gesamtwert aller Geräte beträgt ungefähr 3.200 Mark.

Cryo

Von den französischen Render-Spezialisten Cryo Interactive kommt die brandneue Echtzeit-Strategie Saga: Siegeszug der Wikinger, bei der Sie eines von sieben mystischen Völkern lenken. Wir verlosen 30 Pakete aus Spiel, Poster und Pappaufsteller. Der Gesamtwert aller Bündel beträgt etwa 2.500 Mark.





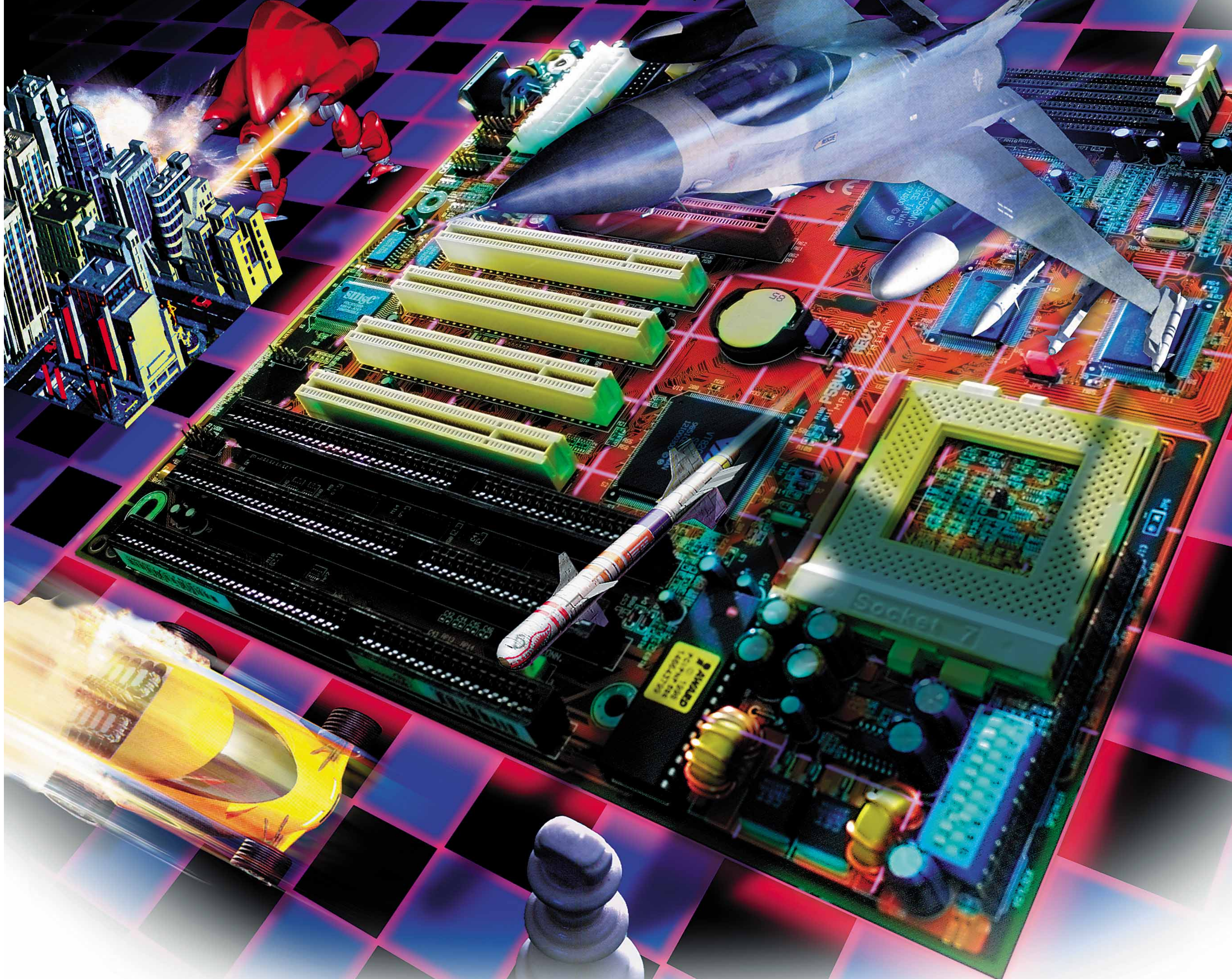
Logitech

Logitech produziert nicht nur tolle Mäuse, sondern auch die beliebte Joystick-Reihe Wingman. Von deren jüngstem Sproß, dem Force-Feedback-Joystick Wingman Force, verlosen wir 8 Exemplare. Der Stick verfügt über 9 Buttons, einen Schieberegler und einen 8-Wege-Cooliehat. Gesamtwert: ungefähr 2.400 Mark.

Blue Byte

Exklusive Spiele-Pakete schnürt die Mülheimer Software-Schmiede Blue Byte für Sie: 10 GameStar-Leser dürfen sich auf je ein Siedler 3, ein Incubation nebst Addon, einen Star Trek Starship Creator sowie ein schmuckes Siedler-3-Shirt freuen. Gesamtwert: 2.400 Mark.





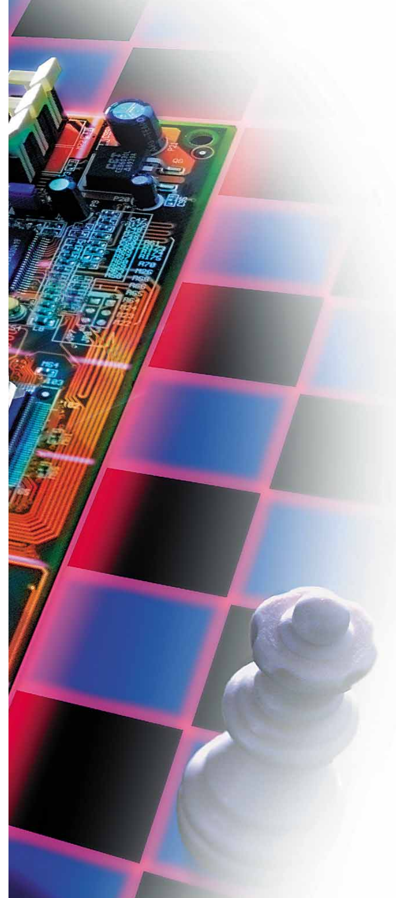
Mainboards für Pentium II im Test

Spiel-Bretter

Wer seinen Pentium-II-PC zum Spielegeschoß umbauen möchte, hat Dutzende von Mainboards zur Auswahl. Wir haben zwölf Modelle geprüft und sagen Ihnen, welche eine Investition wert sind.

Schwerpunkt

Obwohl inzwischen reichhaltig ausgestattete Komplettrechner bei jedem Lebensmittelhändler günstig zu bekommen sind, haben Selbstbau-PCs einen großen Vorteil – Sie bestimmen selbst, welche Komponenten welcher Marken Sie verwenden wollen. Überflüssigen Tand läßt man einfach weg und kann so ein paar Mark sparen. Das Rückgrat jedes Rechners und deshalb unverzichtbar ist die Hauptplatine (auch Mainboard oder Motherboard genannt). Über sie laufen sämtliche Datenströme, mit denen der PC rechnet. Dazu bietet das Mainboard den wichtigsten Sendern und Empfängern der Bits und Bytes ein Zuhause: Prozessor, Hauptspeicher, Grafikkarten und



auch alle Arten von Speichermedien wie Festplatten oder CD-Laufwerke finden an der Hauptplatine Anschluß.

Kampf der Systeme

Die Suche nach dem richtigen Motherboard hängt in erster Linie vom verwendeten Prozessor ab. Denn der Kampf AMD gegen Intel ist auch ein Kampf zweier Bauweisen: AMD setzt auf den altbewährten Sockel 7 als Schnittstelle zwischen CPU und Motherboard, während Intel für seinen Pentium II den Slot 1 einführte. Beide Systeme sind schon aufgrund ihrer völlig unterschiedlichen mechanischen Beschaffenheit absolut inkompatibel zueinander. Sie differieren zudem im verwendeten Chipsatz, der meist aus zwei Bausteinen besteht. Er bestimmt unter anderem, welche und wie viele Prozessoren unterstützt werden, die maximale Menge an Hauptspeicher, die Anzahl der verwendbaren PCI-Slots, die Takt- und Durchsatzraten bei Datentransfers und viele andere technische Merkmale.

Intel-Monopol ade

Für Pentium-II-Mainboards war bis vor kurzem ausschließlich der Intel-Chipsatz BX von Interesse. Der ältere LX unterstützt nur CPUs mit einem auf 66 MHz getakteten Front Side Bus (FSB). Der FSB bestimmt die Übertragungsrate zwischen Prozessor und Hauptspeicher. Da aber – mit Ausnahme des Celerons – alle Pentiums ab 350 MHz mit einem 100-MHz-FSB arbeiten, verschwindet der LX-Chipsatz langsam von den aktuellen Mainboards der meisten Hersteller. Seit kurzem vergibt Intel auch Slot-1-Lizenzen, weshalb inzwischen auch Chipsätze von ALI, SIS und VIA erhältlich sind. Die sind günstiger, allerdings auch etwas langsamer und deshalb für Spieler nicht die erste Wahl.

Duell um den Sockel 7

Aus dem Markt der Sockel-7-Prozessoren und der entsprechenden Chipsätze hat sich Intel längst zurückgezogen. Die Mainboards für AMD-Prozessoren sind hauptsächlich mit Bausteinen von ALI (Aladdin V) und VIA (Apollo MVP 3) bestückt. Das Angebot an Sockel-7-Boards ist ähnlich groß wie beim Slot 1. Deshalb widmen wir ihnen im nächsten Heft einen eigenen Vergleichstest.

Schnelle Truppe

Bei beiden Prozessor-Varianten macht der Unterpunkt Geschwindigkeit 25 Prozent der Endnote aus. Die Benchmarkläufe spielen im Vergleich zu vielen anderen Hardware-Tests also diesmal nicht die ganz große Rolle. Das liegt bei den Slot-1-Modellen hauptsächlich daran, daß alle Boards mit dem gleichen Intel-BX-Chipsatz ausgestattet waren. Die langsameren Alternativ-Chipsätze haben wir erst gar nicht mit ins Testfeld genommen. Dadurch fallen die Performance-Unterschiede zwischen den zwölf Testkandidaten sehr gering aus.

Hardware-Tücken

Eine mindestens ebenso große Rolle wie die reine Geschwindigkeit der Probanden spielt deren Kompatibilität mit der ihnen »anvertrauten« Hardware. Deshalb haben wir die Boards beim Testen mit allen Widrigkeiten konfrontiert, die im täglichen Betrieb so auftreten können. Zusammen mit dem Platinen-Layout – nicht voll nutzbare PCI-Steckplätze etwa führen zu Abzügen – und der Handhabung ergab das die Technik-Note, die ebenfalls zu 25 Prozent ins Gesamtergebnis einfließt.

Gut bestückt

Der bei einem Mainboard wichtigste Punkt ist die Ausstattung. Oft scheitert ein Kauf schon an (scheinbar) nebensächlichen Details. Denn ob ein Modell nun fünf oder nur vier PCI-Slots zur Verfügung stellt, kann für fleißige Aufrüster durchaus entscheidend sein. Auch beim Speicher ist eine zusätzliche Bank nicht von Schaden. Weitere Ausstattungsmerkmale betreffen die Bios-Optionen, eventuelle Tuning-Möglichkeiten sowie die immer beliebter werdende Systemüberwachung für Temperatur, Spannung und Lüfterdrehzahl. Ein ganz wichtiger Punkt ist bei einer Hauptplatine das Handbuch. Denn selbst mit Hardware-Dingen vertraute PC-Anwender haben angesichts dünner, schlecht und meist in Englisch geschriebener Begleitheftchen schon ratlos das Handtuch geworfen.

Paßt das Mainboard?



Beim Mainboard-Kauf müssen Sie darauf achtgeben, daß Platine und Gehäuse zusammenpassen, es existieren nämlich zwei unterschiedliche Layouts. Vor gut drei Jahren wurde die ATX-Bauform eingeführt (oben). Dabei hat man das alte AT-Format teils um 90 Grad gekippt; dadurch steht der Prozessor langen Steckkarten nicht mehr im Weg. Außerdem ist ein fester I/O-Bereich für die Schnittstellen integriert, die bei AT größtenteils per Adapterkabel nach außen geführt werden (unten).

Bretter-Boost

In den folgenden Artikeln lesen Sie mehr über Spezial-Boards mit integrierten Bausteinen wie etwa Grafikchips oder SCSI-Controller. Außerdem erfahren Sie die wichtigsten Tips, Erste-Hilfe-Maßnahmen und Tuning-Kniffe rund ums Mainboard. Ob Sie nun gerne den Systemtakt heraufsetzen möchten oder Ihren kläglich piepsenden PC einfach nur wiederbeleben wollen, hier haben wir die nützlichsten Informationen für Sie zusammengetragen.

Zur Abrundung fühlen wir noch der neuen 400-MHz-Prozessorklasse in Form von Intels Celeron und AMDs K6-2 auf den Pin und vergleichen, wie beide gegen einen wesentlich teureren Pentium II/450 abschneiden. MG



MSI MS-6163



Unser klarer Testsieger kommt von MSI. Am **MS-6163** stimmt praktisch alles: Das reicht von Kleinigkeiten (z.B. verschiedenfarbige IDE-Anschlüsse) über die sehr gute Ausstattung bis hin zum umfangreichsten Award-Bios im Testfeld. Vor allem Übertakter fühlen sich wie im Paradies, selbst die CPU-Spannung läßt sich im praxisnahen Bereich von 2,0 bis 2,2 Volt manuell regeln. Für die Zukunft ist das **MS-6163** mit Multiplikatoren bis zu 8,0 ebenfalls bestens gerüstet, lediglich der maximal mögliche Systemtakt von 153 MHz scheint eher übertrieben.

Alles wird im leider nur englischen Handbuch ausführlich und einleuchtend erklärt. Bei den Benchmarkläufen ragte das Board weniger heraus, plazierte sich aber immerhin im guten Mittelfeld und lief absolut stabil. Zum Preis von knapp 300 Mark ist das MSI-Topmodell damit eine echte Empfehlung. MG

→ http://www.msi-computer.de

MS-6163

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	MSI
Preis:	ca. 240 Mark
Hotline:	(06074) 40 09 00

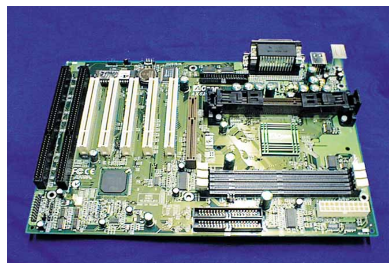
Pro	Kontra
• sehr viele Einstellmöglichkeiten • üppige Ausstattung • Handhabung	• Handbuch nur englisch

Leistung (25%)	2,5
Technik (25%)	1,5
Ausstattung (50%)	1,8

Fazit: Der eindeutige Testsieger: Technik, Ausstattung, Handhabung – hier stimmt einfach alles.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Aopen AX6BC



Fünf PCI-Slots und ein guter, fest installierter CPU-Halter: Auf den ersten Blick macht das aufgeräumte Platinenlayout des **AX6BC** einen sehr guten Eindruck. Doch leider kam Aopen auf die Schnapsidee, den Floppyanschluß hinter dem Slot 1 zu installieren. Das sorgt nicht nur für Kabelsalat, sondern kann auch die Kühlung des Prozessors behindern. Und das wiegt hier besonders schwer, fehlt doch ein komfortables Hardware-Monitoring im Bios.

Das ansonsten überzeugende **AX6BC** gehört eindeutig zu jenen Mainboards, die sich an den engagierten Tüftler wenden. Mit Multiplikatoren bis zu 8,0 macht nicht nur ein Celeron 400 keine Schwierigkeiten, auch zukünftige Prozessoren dürften damit noch eine Chance haben. Wie beim MSI **MS-6163** stellt das Aopen-Bios zudem eine ganze Latte an Systemtakt-Frequenzen bis hin zu 153 MHz zur Verfügung. MG

→ http://www.aopen.nl

AX6BC

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Aopen
Preis:	ca. 230 Mark
Hotline:	(0031) 736 45 95 16

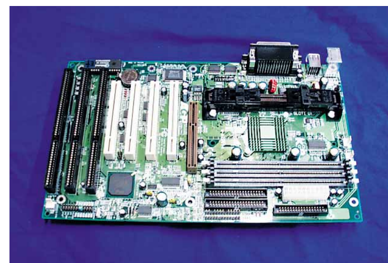
Pro	Kontra
• schnell • gut zu übertakten • gut ausgestattet	• Floppy-Anschluß hinter CPU plaziert • kein Hardware-Monitoring

Leistung (25%)	2,1
Technik (25%)	2,0
Ausstattung (50%)	2,2

Fazit: Mit seinen fünf PCI-Slots und den vielen Einstellmöglichkeiten ein klassisches Board für den Tüftler.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Epox EP-61 BXA-M



An der Epox-Platine fällt auf Anhieb das durchdachte Layout auf. Zwar setzt die Ausstattung keine Glanzlichter, doch die Anordnung der Elemente kann überzeugen. Die ordentlich beschrifteten Anschlüsse befinden sich vor den DIMM-Sockeln; dementsprechend wenig Kabelsalat haben Sie zu befürchten.

Leider müssen Sie Busfrequenz und Multiplikator über eine Jumperleiste festlegen. Wenigstens gestaltete Epox die Handhabung so einfach wie nur möglich: Auf dem Board sind die MHz-Werte weiß auf grün neben die Steckerleiste gedruckt, der richtige Takt ist damit in Sekundenschnelle gefunden. Auch der Celeron 400 wird unterstützt, allerdings ist der entsprechende Jumper nicht beschriftet. Im Bios können Overclocker zusätzlich den Systemtakt (FSB) bis auf 133 MHz anheben. Die Meßwerte liegen im Mittelfeld, ohne Ausreißer nach oben oder unten. MG

→ http://www.elito-epox.de

EP-61 BXA-M

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Epox
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(09241) 99 17 40

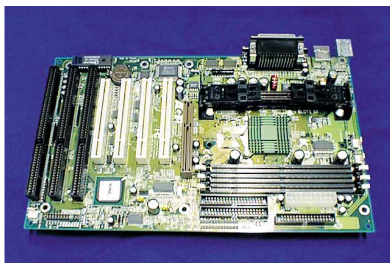
Pro	Kontra
• durchdachtes Platinenlayout • Handhabung • gutes Handbuch	• Frequenztakt nur per Jumper einstellbar

Leistung (25%)	2,7
Technik (25%)	2,0
Ausstattung (50%)	2,0

Fazit: Ein rundum überzeugendes, günstiges Board für jeden Endertyp.

GameStar Gesamtnote: 2,2

NMC
6BAX



Eine Überraschung erlebten wir, als wir das 6BAX von NMC auspackten: Die Platine ist mit dem EP-61 BXA-M von Epox absolut identisch, allerdings laut Hersteller immerhin rund 40 Mark günstiger. Eine durchaus positive Verwandtschaft; wie bereits beschrieben, können vor allem das Bordlayout und die damit verbundene, absolut problemlose Handhabung überzeugen.

Dennoch erzielt der NMC-Zwilling eine schlechtere Bewertung, weil in der Packung kein Handbuch liegt. Lediglich zwei Faltblätter informieren auf Deutsch und Englisch über grundsätzliche Installationsfragen. Das auf einer Diskette beiliegende, ausführliche deutsche Manual im PDF-Format kann den Lapsus nicht ganz ausbügeln. Der neue Intel Celeron 400 wird problemlos erkannt, allerdings ist die dafür nötige Jumperstellung von 6,5x66 MHz wie beim Kollegen nicht dokumentiert. MG

→ http://www.nmc-pe.de

6BAX

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	NMC
Preis:	ca. 205 Mark
Hotline:	(038828) 370

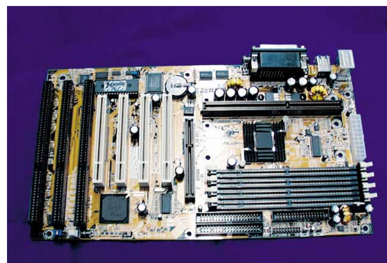
Pro	Kontra
• einfache Handhabung • gute Ausstattung • sehr günstiger Preis	• kein gedrucktes Handbuch • Frequenzeinstellung per Jumper

Leistung (25%)	2,7
Technik (25%)	2,0
Ausstattung (50%)	2,2

Fazit: Bis auf das Fehlen des Handbuchs identisch mit dem Epox EP-61 BXA-M.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Tekram
P6B-A4X



Das P6B-A4X ist das mit Abstand schmalste Board aller zwölf Testteilnehmer. Tekram beweist jedoch, daß auch unter beengten Verhältnissen vier DIMM-Sockel Platz finden können, und auch eine sehr praxisgerechte Anordnung aller Elemente möglich ist. Ansonsten sticht die Platine kaum aus der Masse hervor. Die größte Schwäche ist das Handling des Multiplikators: Er muß umständlich über einen Jumperblock eingestellt werden, der zudem nur bis zum Faktor 5,5 reicht – so mußte der Celeron 400 außen vor bleiben.

Das verwendete Award-Bios gehört zu den sorgfältiger programmierten in diesem Feld. Es enthält alles Wichtige, vom Hardware-Monitoring über zusätzliche FSB-Taktraten bis hin zur festen Vergabe von IRQs an einen bestimmten PCI-Slot. Wer viel ressourcenhungrige Hardware im Rechner stecken hat, wird diese Funktion sehr zu schätzen wissen. MG

→ http://www.tekram.de

P6B-A4X

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Tekram
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02102) 30 28 00

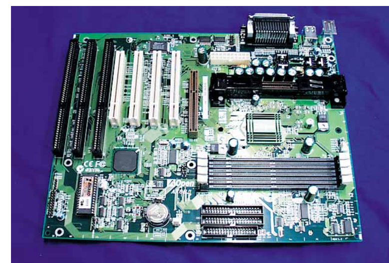
Pro	Kontra
• ordentliche Ausstattung • gutes Bios	• kein Celeron 400 möglich • Multiplikator nur per Jumper-Block

Leistung (25%)	2,7
Technik (25%)	2,4
Ausstattung (50%)	2,4

Fazit: Gehört zu den positiv unauffälligen Boards, ist aber nicht für den Celeron 400 geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Aopen
AX6B



Von beeindruckender Größe ist das zweite Board aus dem Aopen-Stall, namens AX6B. Obwohl also reichlich Platz vorhanden wäre, hat das Platinenlayout ein paar Schönheitsfehler: Besonders ärgerlich ist der schräg hinter der CPU angebrachte ATX-Stromanschluß. Bei unserem Gehäuse paßte der Stecker gerade noch so eben, allerdings diente das straff gespannte Kabelbündel dann unfreiwillig als CPU-Halter.

Der Systemtakt sowie der Multiplikator werden ausschließlich im Bios eingestellt; eine nicht nur bequeme, sondern für potentielle Übertakter auch sehr erfolgversprechende Methode. Leider verzichtete Aopen wie schon beim AX6BC auf die Implementierung des Hardware-Monitorings, mit dem Temperaturen und Lüfterdrehzahlen im Bios überwacht werden könnten. Außerdem dauert das Checken der IDE-Anschlüsse beim Booten übermäßig lange. MG

→ http://www.aopen.nl

AX6B

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Aopen
Preis:	ca. 255 Mark
Hotline:	(0031) 736 45 95 16

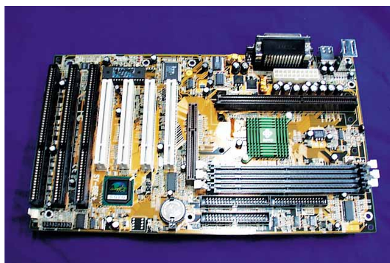
Pro	Kontra
• schnell • gut zu übertakten	• Stromanschluß schlecht plaziert • kein Hardware-Monitoring

Leistung (25%)	2,2
Technik (25%)	2,5
Ausstattung (50%)	2,7

Fazit: Sehr großes, insgesamt gutes Mainboard mit ein paar kleineren Schwächen.

GameStar Gesamtnote: 2,5

Soyo
SY-6BE+



Die Hardware des vergleichsweise kleinen **SY-6BE+** von Soyo bietet keine Besonderheiten: Vier PCI-Steckplätze, drei Slots für DIMM-Speicher und ein Fühler zum Messen der CPU-Temperatur sind Standard. CPU-Takt und Systemtakt-Frequenz werden komplett über ein Bios-Menü gesteuert. Allerdings reichen die Multiplikatoren nur bis zum Faktor 5,5. Den Celeron 400 konnten wir jedoch mit 100 MHz Systemtakt und dem Multiplikator 4,0 stabil zum Laufen bringen. Auch ein Celeron 266 machte bei 400 MHz keine Probleme.

Weniger schön fanden wir das dünne Handbuch, weil es sich zum Bios komplett ausschweigt, sowie die unbeschriftete Steckerleiste für die Systemanschlüsse, die zudem lange Karten im mittleren ISA-Slot blockiert. Dank guter Performance und der Übertakt-Optionen trotzdem ein empfehlenswertes Board, besonders für Bastler. MG

→ http://www.soyo-saat.de

SY-6BE+

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Soyo
Preis:	ca. 220 Mark
Hotline:	(0441) 20 91 00

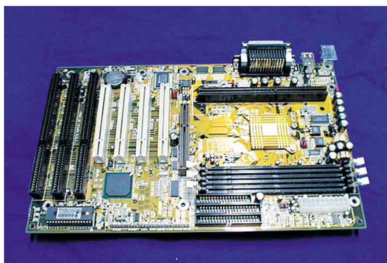
Pro	Kontra
• schnell • gut zu übertakten • bequeme Takt-frequenzeinstellung	• Multiplikatoren nur bis 5,5 • dünnes Handbuch

Leistung (25%)	2,4
Technik (25%)	2,8
Ausstattung (50%)	2,6

Fazit: Ein schnelles Board für routinierte Anwender; der Celeron 400 ist nur mit 100 MHz FSB lauffähig.

GameStar Gesamtnote: 2,6

DFI
P2XBL



Das **P2XBL** gehörte zu den unauffälligen Gesellen in unserem Testfeld. Es ist schnell, hat keine besonderen Ausstattungs-Highlights, das Platinenlayout wirkt schnörkellos, und das Bios enthält fast alles Wichtige. Allerdings nur fast, denn zum Testzeitpunkt war beim Multiplikator 5,5 Schluß; ein Celeron 400 läuft also nur mit nicht vorgesehenen 4x100 MHz. Überhaupt ist das Einstellen des Multiplikators über einen – nahe der CPU schlecht plazierten – DIP-Schalterblock nicht gerade ideal.

Den FSB-Takt bestimmen Sie zunächst per Jumper (Auto oder fix 100 MHz), das Bios stellt dann jeweils einige Übertakt-Frequenzen zur Verfügung. Das gedruckte, englischsprachige Handbuch ist im Abschnitt über das Bios auch in Deutsch; leider äußert es sich hier nur zu einigen ausgewählten Menüpunkten. Insgesamt also ein ordentliches Board ohne rechten Kaufanreiz. MG

→ http://www.dfiweb.com

P2XBL

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	DFI
Preis:	ca. 240 Mark
Hotline:	(0421) 565 68 11

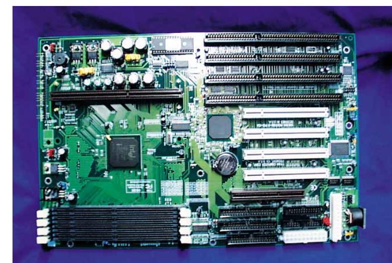
Pro	Kontra
• durchdachtes Platinenlayout • einfache Handhabung	• kein Celeron 400 möglich • Multiplikator-Einstellung

Leistung (25%)	2,6
Technik (25%)	2,7
Ausstattung (50%)	2,8

Fazit: Ein problemloses, einfach zu handhabendes Mainboard ohne besondere Highlights.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Tyan
S1846 Tsunami



Daß die Tyan-Boards als einzige im Testfeld nicht in Taiwan, sondern in den USA entwickelt werden, merkt man dem **S1846** deutlich an. Das reicht von der sinnlosen Power-LED direkt auf dem Board bis hin zum selten anzutreffenden AMI-Bios. Es bietet zwar eine Unzahl an Optionen, deren Sinn aber oft rätselhaft bleibt. Das ansonsten gute Handbuch bietet dazu auch nicht mehr als eine Auflistung der möglichen Einstellungen. Über deren Wirkungen schweigt sich das Manual aus.

Weitere Schwächen sind die unbequeme Multiplikator-Einstellung per Jumperblock; zudem wird der Celeron 400 nicht unterstützt, läuft aber mit dem neuesten Bios immerhin auf 366 MHz. Insgesamt konnte das Tsunami bei uns keine Welle der Begeisterung auslösen; wer mit einem eigenwilligen Board keine Probleme hat, bekommt aber ordentliches Material geboten. MG

→ http://www.tyan.com

S1846 Tsunami

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Tyan
Preis:	ca. 240 Mark
Hotline:	(0761) 20 28 60

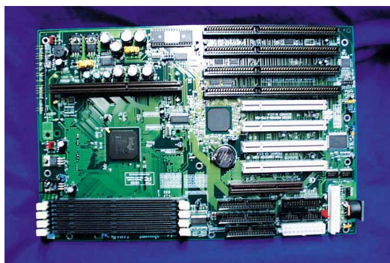
Pro	Kontra
• schnell • gutes Handbuch • lange Garantie (3 Jahre)	• Ami-Bios • Celeron 400 nicht möglich

Leistung (25%)	2,3
Technik (25%)	3,0
Ausstattung (50%)	2,7

Fazit: Schnelles Board mit Haken und Ösen, insgesamt keine echte Alternative zur Taiwan-Konkurrenz.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Tyan
S1830 Tsunami



Als einziges Board im AT-Format ist das Tyan interessant für diejenigen, die noch ein altes Gehäuse rumstehen haben und nun auf ein PII-System aufrüsten wollen. So kommen auch die vier ISA-Slots nicht von ungefähr. Das Format bringt es leider auch mit sich, daß die Anschlüsse für die seriellen und parallelen Schnittstellen per Adapter nach außen geführt werden müssen.

Auch das S1830 weist etliche typische Tyan-Eigenheiten auf. Im positiven Sinn gehören dazu die reichlich bemessenen drei Jahre Garantie sowie die um 90 Grad gebogene Steckerleiste für die Systemanschlüsse. Negativ fallen der wiederum fehlende Kühlkörper für den BX-Chip sowie, als größtes Manko, das unübersichtliche AMI-Bios auf, das zudem einige wichtige Funktionen nicht enthält. Wer unbedingt sein AT-Gehäuse weiterbenutzen will, kommt an Tyans S1830 jedoch kaum vorbei. MG

→ http://www.tyan.com

S1830 Tsunami

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Tyan
Preis:	ca. 260 Mark
Hotline:	(0761) 20 28 60

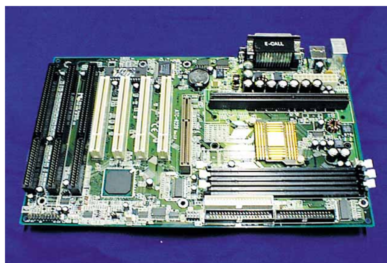
Pro	Kontra
• guter Service • pfiffige Detaillösungen	• umständliches Bios • relativ langsam

Leistung (25%)	3,0
Technik (25%)	3,0
Ausstattung (50%)	2,6

Fazit: Das S1830 hat trotz Macken wegen des AT-Formats seine Existenzberechtigung.

GameStar Gesamtnote: 2,8

A-Trend
ATC-6220



Ein Motherboard ohne besondere Höhen und Tiefen präsentiert A-Trend mit dem ATC-6220. Die IDE-Anschlüsse sind wie bei MSI unterschiedlich gefärbt – nur ist hier der weiße Stecker derjenige, den es zuerst zu bestücken gilt. Etwas umständlich gerät die Einstellung des Multiplikators über winzige DIP-Schalter; per Jumper legt man zudem den gewünschten FSB-Takt (66/100 MHz) fest. Im Bios lassen sich dann zusätzlich einige Übertakt-Frequenzen bis zu 133 MHz anwählen.

Leider ist einer der wertvollen IRQs fest an den – wohl in den seltensten Fällen genutzten – USB vergeben. Das ATC-6220 gehörte bei den Benchmarks unseres Tests zu den langsameren Boards, allerdings ist der geringe Rückstand vernachlässigbar. Zwar ist das A-Trend keine schlechte Hauptplatine, mangels herausragender Eigenschaften aber auch keine Empfehlung wert. MG

→ http://www.atrend.com.tw

ATC-6220

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	A-Trend
Preis:	ca. 220 Mark
Hotline:	(0031) 243 78 88 09

Pro	Kontra
• einfache Installation • gutes Handbuch	• mäßige Ausstattung • relativ langsam

Leistung (25%)	2,9
Technik (25%)	2,8
Ausstattung (50%)	3,0

Fazit: Durchschnittliches Mainboard ohne herausragende Eigenschaften.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Intel
SE440BX-2



Nicht nur bei den Prozessoren, sondern auch bei den dazu passenden Mainboards ist Intel deutlich Marktführer. Ein Großteil der Komplett-PCs kommt mit Intel-Platinen ausgestattet daher, obwohl es unter den BX-Modellen bessere gäbe. Das SE440BX-2 spart an der Ausstattung, war eines der langsameren Boards im Test und quält den Benutzer mit einem Bios von Phoenix. Darin läßt sich so gut wie nichts einstellen; gerade deshalb ist das Board wohl bei Systemintegratoren so beliebt.

Unser Testmuster war ein Exemplar mit integriertem Yamaha-PCI-Soundchip, der seine Arbeit ordentlich verrichtet; an Besonderheiten fiel sonst nur das Fehlen eines Reset-Anschlusses auf. Ein Neustart ist also lediglich per »Strg-Alt-Entf« oder über den Netzschalter möglich. Im Testbetrieb lief das SE440BX-2 absolut problemlos; trotzdem werden Selbstbauer woanders besser bedient. MG

→ http://www.intel.de

SE440BX-2

Typ:	Pentium-II-Mainboard
Hersteller:	Intel
Preis:	ca. 260 Mark
Hotline:	(089) 99 14 30

Pro	Kontra
• einfache Handhabung • Soundchip onboard	• relativ langsam • Bios fast ohne Einstellmöglichkeiten • kein Resetschalter

Leistung (25%)	3,1
Technik (25%)	3,4
Ausstattung (50%)	3,6

Fazit: Als Bestandteil von Komplett-PCs okay, doch ansonsten sind andere Boards besser.

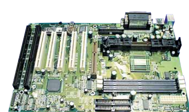
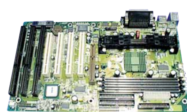
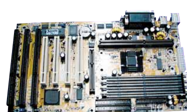
GameStar Gesamtnote: 3,4



Alle Mainboards im Überblick

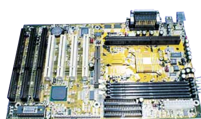
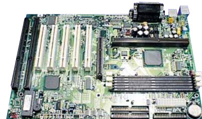
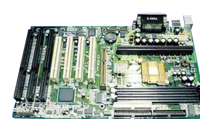
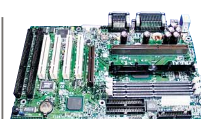
Zahlen und Fakten



Modell	MS-6163	AX6BC	EP-61 BXA-M	6BAX	P6B-4AX	AX6B
Hersteller	MSI	Aopen	Epox	NMC	Tekram	Aopen
Preis ca.	240 Mark	230 Mark	250 Mark	205 Mark	200 Mark	255 Mark
Garantie	24 Monate	24 Monate	24 Monate	24 Monate	18 Monate	24 Monate
Hotline	(06074) 40 09 00	(0031) 736 45 95 16	(09241) 99 17 40	(038828) 370	(02102) 30 28 40	(0031) 736 45 95 16
Homepage	www.msi-computer.de; für Bios-Updates www.msi.com.tw	www.aopen.nl	www.elito-epox.de; für Treiber-Updates www.epox.com	www.nmc-pe.de	www.tekram.de	www.aopen.nl
Boardrevision	1.0	1.3	0.5	0.5	1.0	1.2
FEATURES						
Slots AGP/PCI/ISA	1/5/2	1/5/2	1/4/3	1/4/3	1/4/3	1/4/3
DIMM-Sockel	3	3	3	3	4	4
Max. RAM-Bestückung	768 MByte	768 MByte	768 MByte	768 MByte	1024 MByte	1024 MByte
Bustakt-Wahl	Jumper, Bios	Bios (AGP-Takt per Jumper)	Jumper, Bios	Jumper, Bios	Jumper, Bios	Bios (AGP-Takt per Jumper)
Bustakt-Frequenzen	66,68,75,83,100,103,112, 117,124,129,133,138,143, 148,153	66,68,75,83,100,103,112, 133,138,143,148,153	66,75,83,100,103,112,124, 133	66,75,83,100,103,112,124, 133	66,68,75,83,100,103,112, 133	66,68,75,83,100,103,112, 133
Prozessortakt-Wahl	Bios	Bios	Jumper	Jumper	Jumper	Bios
Takt-Multiplikatoren	3,0 - 8,0	1,5 - 8,0	3,0 - 5,5 (6,0 undokumentiert)	3,0 - 5,5 (6,0 undokumentiert)	2,5 - 5,5	1,5 - 8,0
Core-Spannung	manuell; 2,0 - 2,2 V	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch
Lüfteranschlüsse	3	2	3	3	2	2
SoundBlaster-DOS-Link	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Systemüberwachung	ja	nein (nur Warnmeldung bei zu heißer CPU)	ja	ja	ja	nein (nur Warnmeldung bei zu heißer CPU)
BIOS						
Hersteller	Award	Award	Award	Award	Award	Award
Bios-Version/Datum	04.02.99	24.12.98	02.12.98	23.12.98	28.12.98	22.01.99
neueste Version im Internet	04.02.99	24.12.98	02.12.98	23.12.98	28.12.98	05.08.98
VGA-IRQ abschaltbar	ja	nein	ja	ja	ja	nein
USB-IRQ abschaltbar	ja	ja	ja	ja	ja	ja
feste Vergabe von IRQs	nein	ja	nein	nein	ja	ja
HANDHABUNG						
Platinen-Beschriftung	gut	gut	gut	gut	befriedigend	gut
Anschlüsse	sehr gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Handbuch	Englisch; sehr gut	Englisch; Installationsanleitung auch Deutsch; sehr gut	Englisch; gut	nur Faltblätter Englisch/ Deutsch; ausreichend	Englisch; sehr gut	Englisch; Installationsanleitung auch Deutsch; sehr gut
AUSSTATTUNG						
IDE/FDD-Kabel:	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1
Busmaster-Treiber für Win 95	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Sonstiges	2. Temperaturfühler beigelegt, Anti-Virus-Programm	I/O-Blende, Anti-Virus-Programm				I/O-Blende, Anti-Virus-Programm
BENCHMARKS						
Turok 2 (800x600x16)	44,6 fps	44,8 fps	44,4 fps	44,5 fps	44,2 fps	44,3 fps
Quake 2 (800x600x16)	59,4 fps	59,7 fps	59,5 fps	59,5 fps	59,4 fps	59,5 fps
Business Winstone 99	20,1	20,4	20,0	20,0	20,2	20,0
GameStar Gesamtnote:	1,9	2,1	2,2	2,3	2,5	2,5

Von der Anzahl der PCI-Slots bis zur Qualität des Handbuchs: Hier finden Sie die wichtigsten Daten aller Testteilnehmer zusammengefaßt.

					
SY-6BE+	DFI	S1846 Tsunami	S1830S Tsunami	ATC-6220	SE440BX-2
Soyo	P2XBL	Tyan	Tyan	A-Trend	Intel
220 Mark	240 Mark	240 Mark	260 Mark	220 Mark	260 Mark
24 Monate	14 Monate	24 Monate	36 Monate	24 Monate	36 Monate
(0441) 20 91 00	(0421) 565 68 18	(0761) 20 28 60	(0761) 20 28 60	(0031) 243 78 88 09	(089) 99 14 30
www.soyo-saat.de, für Bios-Updates www.soyo.com.tw	www.dfiweb.com	www.tyan.com	www.tyan.com	www.atrend.com.tw	www.intel.de
n. bek.	C	n. bek.	n. bek.	2.0	n. bek.
1/4/3	1/4/3	1/5/2	1/4/4	1/4/3	1/4/2
3	3	3	4	3	3
768 MByte	768 MByte	768 MByte	1024 MByte	768 MByte	768 MByte
Bios	Jumper, Bios	Bios	Bios	Jumper, Bios	automatisch
66,68,75,83,100,103,112,117, 124,129,133,138,143,148,153	66,75,83,100,103,112,124	66,75,83,100,103,112	66,75,83,100,103,112	66,75,83,100,103,112,124,133	66,100
Bios	DIP-Schalter	Jumper	Jumper	DIP-Schalter	automatisch
3,5 - 5,5	3,5 - 8,0	3,0 - 5,0 (bis 6,0 undokumentiert)	3,0 - 5,0 (bis 7,5 undokumentiert)	3,0 - 6,0	3,5 - 5,0
automatisch	automatisch	automatisch	automatisch	automatisch	Bios
3	3	3	3	3	3
ja	ja	nein	nein	ja	ja
ja	ja	nein	nein	ja (nur über ein extra zu installierendes Utility)	nein
Award	Award	AMI	AMI	Award	Phoenix
04.02.99	10.12.98	18.09.98	18.09.98	23.09.98	Release 4
04.02.99	31.12.98	08.01.99	08.01.99	23.12.98	Release 7
ja	nein	ja	ja	ja	ja
ja	nein	nein	nein	ja (nur mit neuestem Bios)	ja
ja	nein	nein	nein	nein	nein
ausreichend	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut
befriedigend	sehr gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend	gut
Englisch; mangelhaft	Englisch; ausreichend	Englisch; gut	Englisch; gut	Englisch; gut	Englisch; ausreichend
11	11	11	11	11	11
ja	ja	ja	ja	ja	ja
	Aufkleber mit den wichtigsten Einstellungen				Yamaha-PCI-Soundchip onbaord, LAN-Software
45,1 fps	44,7 fps	44,6 fps	44,5 fps	44,1 fps	43,9 fps
59,6 fps	59,6 fps	59,8 fps	58,8 fps	59,0 fps	59,5 fps
20,4	20,5	20,5	19,9	20,0	19,8
2,6	2,7	2,7	2,8	2,9	3,4

Tuning-Tips direkt aus dem Testcenter

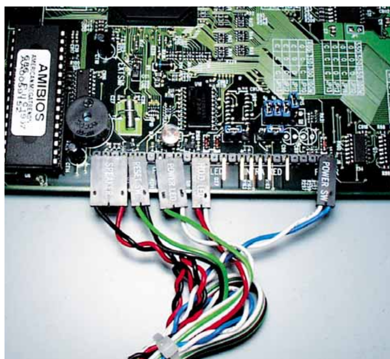
Mainboard-Kniffe

In einem modernen Motherboard steckt einiges Tuning-Potential. Wir zeigen Ihnen, wie Sie es am besten ausschöpfen – und wie Sie bei einem Fehlgriff das System wieder zum Laufen bringen.

TIP 1:
Flotte Installation

Der Einbau eines Slot-1-Mainboards geht im allgemeinen auch für Einsteiger erfreulich problemlos vonstatten. Hier dennoch ein paar Tips, wie Sie während der Installation Ihre Nerven schonen: Das empfindliche SDRAM sollten Sie auf jeden Fall noch in den DIMM-Sockel stecken, bevor die Platine ins Gehäuse wandert; sonst kann das Befestigen der Speicherbausteine zu einer wahren Strapaze ausarten. Das gleiche gilt für die nötigen Jumper-Einstellungen (am besten mit einer Pinzette). Den Prozessor hingegen installieren Sie besser erst auf dem bereits verschraubten Mainboard.

Immer wieder nervig ist das Anbringen der Systemanschlüsse wie Festplatten-LED, Reset- oder Power-Schalter. Selbst wenn die entsprechende Steckerleiste ordentlich beschriftet ist, kann man sich leicht vertun. Unseren Erfahrungen nach muß die beschriftete Seite des Steckers meist in Richtung Boardmitte zeigen; zudem ist das Plus-Kabel in der Regel rot eingefärbt. Lassen Sie das PC-Gehäuse am besten so lange offen, bis alle Anschlüsse funktionieren.



Vorbildlich einfache Anordnung der Gehäusestecker beim Tyan S1846.

TIP 2:
Prozessortakt hochsetzen

Die wirksamste und deshalb beliebteste Methode, zu einem schnelleren PC zu gelangen, ist nach wie vor das Übertakten des Prozessors. Im Falle von Pentium II und Celeron ist das auf zwei Arten machbar: einen höheren Multiplikator wählen oder den Systemtakt (FSB) heraufsetzen. Ersteres wird zunehmend schwieriger, kommen doch inzwischen fast alle Intel-Prozessoren mit einer Multiplikator-Sperre auf den Markt, die sich als recht wirkungsvoll erwiesen hat. Ältere CPUs der Klamath-Reihe (233 bis 300 MHz) haben dieses Problem nicht; in Verbindung mit den hochwertigen Boards unseres Vergleichsfelds sollten zusätzliche 33 MHz keine Schwierigkeiten bereiten.

```
******** CPU PLUG & PLAY II*******
Adjust CPU Voltage   : 2.05V
CPU Speed            : Manual
CPU Ratio            : X 4.5
CPU/PCI Frequency    : 112/37 MHz
**** HARDWARE MONITOR SHOWING ****
Chassis Fan Detected      : Disabled
Power   Fan Detected      : Disabled
CPU     Fan Detected      : Disabled
Chassis Intrusion Detect  : Disabled
Voltage Detected          : Disabled
```

Die Taktraten für CPU und FSB lassen sich beim MSI MS-6163 bequem im Bios einstellen, ebenso die CPU-Spannung.

Einen enormen Leistungssprung bringt das Hochtakten des sehr günstigen Celeron 266 auf erstaunlich stabile 400 MHz. Das geschieht aber nicht über den Multiplikator, sondern per Systemtakt-Steigerung von 66 auf 100 MHz. Leider wird der Celeron 266 schon länger nicht mehr produziert. Wenn Sie noch einen ergattern können – er sollte kaum mehr als 100 Mark kosten – erwerben Sie in Verbindung mit einem modernen BX-Board ein echtes Schnäppchen. Die sowieso bei 100 MHz Systemtakt betriebenen PII-Prozessoren mit 350, 400 oder 450 MHz funktionierten bei einem Gros der zwölf Platinen auch mit auf 112 eingestelltem FSB, was 392, 448 beziehungsweise 504 MHz ergibt. Dabei ist zu beachten, daß Sie hochwertigen PC-100-Speicher mit höchstens 8 ms Zugriffszeit verwenden.

TIP 3:
Erfolgreiche Wiederbelebung

Falls Ihr PC aus irgendeinem Grund nicht mehr booten will, gibt es zwei mögliche Gegenmaßnahmen: Auf den meisten Boards befindet sich ein »Clear CMOS«-Jumper, mit dem die Bios-Werte auf sichere Standardwerte zurückgestellt werden. Ein anderer, einfacherer Weg klappt ebenfalls bei den meisten Testkandidaten: Drücken Sie, während Sie den PC per Netzschalter zum Leben erwecken, bis zum ersten Piepser gleichzeitig die »Einfügen«-Taste. Dieser Trick hat in etwa die gleiche Wirkung: Der Computer bootet wieder, und Sie kommen ohne Probleme ins Bios.

TIP 4:
Bios-Tuning

Trotz der mannigfaltigen Optionen, die ein modernes Bios bietet, ist in Sachen Performance-Steigerung nur relativ wenig rauszuholen. Anhand des Award-Bios hier die wichtigsten Punkte, auf die Sie dabei achten sollten:

1. Bios Feature Setup: Die Punkte »CPU Internal Cache« und »External Cache« müssen grundsätzlich auf »Enabled« stehen, sonst verschenken Sie jede Menge Leistung. Das gleich darunter befindliche »CPU L2 Cache ECC Checking« dürfen Sie dagegen abschalten, diese Option wird normalerweise nicht benötigt und kostet wieder ein paar Zehntel Prozent Geschwindigkeit.

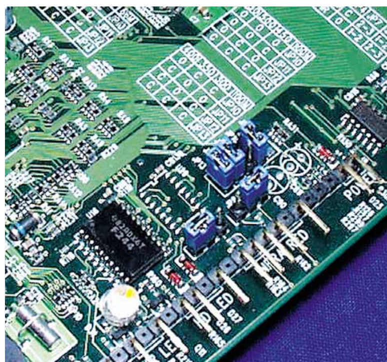
2. Chipset Features Setup: Hier können Sie die SDRAM-Optionen beeinflussen, die sich auf die Wartezyklen beziehen. Bei den meisten Boards stehen sie standardmäßig auf »3«, eine Änderung in »2« bringt unter Umständen eine kleine Portion Extraspeed. Die Einträge, die auf »Cacheable« enden (zum Beispiel »System Bios Cacheable«) sollten Sie probehalber mal in »Enabled« ändern. Es können zwar (harmlose) Systemfehler auftreten, ansonsten haben Sie aber dadurch wieder umsonst ein Stückchen Leistung hinzugewonnen.

TIP 5:
IRQs freimachen

Wer viel Peripherie in seinem Rechner stecken hat, bekommt irgendwann fast automatisch Probleme mit den zur Verfügung stehenden Interrupts (IRQs). Diesem Umstand kann im Bios-Setup abgeholfen werden: So ist etwa auf vielen Boards dem USB eine IRQ zugewiesen, obwohl er bis dato kaum genutzt wird. Dies können Sie meist ebenso deaktivieren wie die seriellen Schnittstellen. Zumindest eine davon liegt bei Nutzung von PS/2-Mäusen sowieso flach.



IRQs können Sie im Bios abschalten.



Wird der CPU-Takt über Jumper eingestellt, verbergen sich oft noch höhere, im Handbuch nicht dokumentierte Multiplikatoren.

TIP 6:
Versteckte Multiplikatoren

Gerade Mainboards haben bisweilen Features, die weder auf der Platine selbst noch im Handbuch dokumentiert sind. Dazu gehören vor allem die Multiplikatoren für die CPU-Taktfrequenzen. So ist zum Beispiel bei den Modellen von Epox und NMC laut Platinen-Aufdruck und Handbuch beim Faktor 5,5 Schluß. Doch in Wahrheit ist auch die Takt-Versechsfachung sehr wohl möglich. Die richtige Jumperstellung auf den beiden Boards trägt den schlichten Aufdruck »MHz« gleich unterhalb der 366-MHz-Markierung. Ähnlich sieht es beim A-Trend ATC-6220 mit seinen vier DIP-Schaltern aus. Hier reichen die Varianten bis zu 7,5fach, erläutert werden die Einstellungen allerdings nur bis 6,0. Ähnlich dürfte es bei manch anderem Mainboard sein; probieren Sie es doch einfach mal mit verschiedenen Einstellungen aus, bevor Sie unnötig ein neues kaufen. Kaputtmachen können Sie damit normalerweise nichts.

TIP 7:
Kabel minimieren

Um das Kabelwirrwarr gering zu halten, sollten Sie Festplatte und CD-ROM an die gleiche IDE-Schnittstelle hängen – vorausgesetzt, es handelt sich um moderne Produkte, die als Übertragungsstandard zumindest den PIO-Mode 4 beherrschen. Denn prinzipiell gilt, daß sich die beiden Geräte auf das langsamere Protokoll einigen; ein altes PIO-Mode-2-Laufwerk würde dann eine am gleichen IDE-Kabel hängende Highend-Festplatte ausbremsen.

TIP 8:
Zu kurze IDE-Kabel

Oft werden Sie vielleicht gar nicht erst dazu kommen, Ihre IDE-Geräte anzuschließen. Denn ein ständiges Ärgernis während unserer Tests waren die mit den Hauptplatinen mitgelieferten, viel zu kurzen Flachbandkabel. Der Abstand zwischen dem Festplattenstecker und dem Anschluß zur Hauptplatine betrug teilweise unter 15 Zentimeter – für große Tower-Gehäuse kann das selbst dann zu kurz sein, wenn man beim Festplatteneinbau Kompromisse eingeht. Deshalb unser Tip: Überprüfen Sie beim Mainboard-Kauf die beigelegten Kabel, und legen Sie sich gleich an Ort und Stelle ein längeres zu, bevor an einer solchen Kleinigkeit die Inbetriebnahme des Rechners scheitert. WR

Der richtige Ton

Piept der PC beim Booten nur hilflos vor sich hin, ohne hochzufahren, so liegt (abgesehen vom üblichen kurzen Start-Beep) ein Fehler vor. Diese Töne deuten zu können, ist der erste und nicht selten wichtigste Schritt, um den Schaden wieder zu bereinigen. Folgend finden Sie die häufigsten Fehlermeldungen für das Award- und AMI-Bios; dasjenige von Phoenix kennt über 100 verschiedene Kombinationen.

Award

1x lang: Memoryfehler, eventuell Speicher defekt.

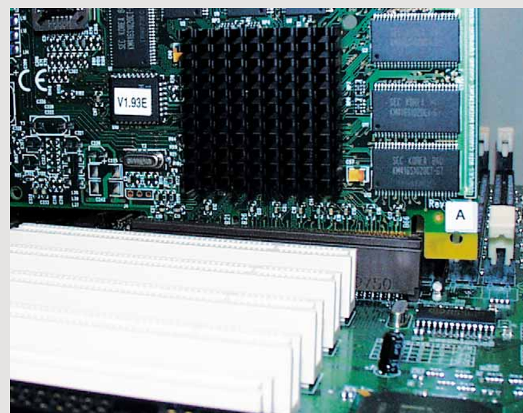
1x lang, mehrfach kurz: Die Grafikkarte kann nicht initialisiert werden; sie ist entweder defekt oder steckt möglicherweise nicht korrekt im Slot.

AMI

1x/2x/3x kurz: Memoryfehler.

5x/7x kurz: Problem mit Mainboard oder Prozessor.

8x kurz: Grafikkarte kann nicht initialisiert werden.



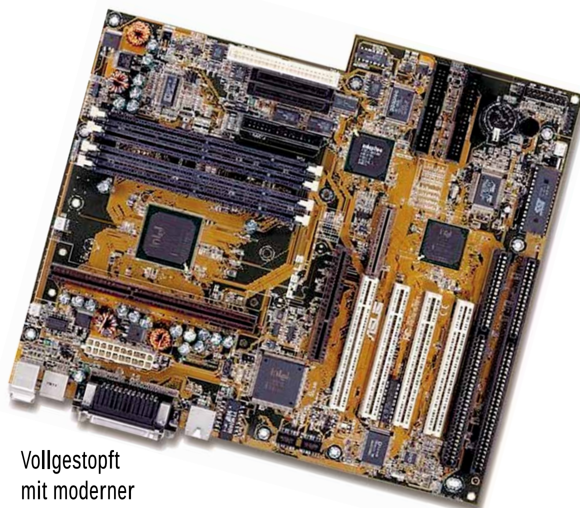
AGP-Grafikkarten neigen dazu, im Slot leicht zu verkanten. Achten Sie auf einen korrekten Sitz, sonst gibt es unweigerlich Probleme, und das Mainboard piepst nur noch.



Allround-Platinen

Alles an Board

Hauptplatinen mit integrierten Baugruppen haben vor allem einen Vorteil: Wenn's im Rechner eng wird, läßt sich der eine oder andere Steckplatz einsparen.



Vollgestopft mit moderner Technik: Das Asus P2B-LS. SCSI-Adapter und Netzwerkkarte sind fest integriert.

Die meisten Mainboard-Hersteller haben neben ihren »Standard-Brettern« auch Platinen im Programm, die über die Grundfunktionen hinausgehen. Für Anwender mit hohem Leistungsbedarf gibt es Multiprozessor-Platinen, für All-inclusive-Fans wird Peripherie gleich aufs Motherboard gelötet. Wer seinen Bedarf für längere Zeit festschreiben kann, findet unter den »Sonderlingen« attraktive Angebote.

Integrierte Grafik- und Soundkarten

Besonders bei Billig-Anbietern werden häufig Platinen mit integrierten Grafik- und Soundchips verbaut. Für den Kunden nicht immer erfreulich, denn die technischen Qualitäten der Grafiksektion bleiben häufig hinter dem Optimum zurück. Wenn dann eine neue Grafikkarte fällig wird, ist nicht nur der Preisvorteil aufgehoben, oft gestaltet sich auch das Abschalten des integrierten Chips über Jumper oder eine automatische Erkennung unerwartet schwierig. Für Hauptplatinen mit integriertem Soundchip gilt im allgemeinen das gleiche. Die Innovationssprünge bei Soundkarten sind zwar nicht so häufig und umwälzend wie im Grafik-Bereich, aber auch dort muß man mit gelegentlichen Neuerungen rechnen, jüngstes Beispiel ist die EAX-Technik von Creative Labs.

15 auf einen Streich

SCSI (Small Computer Systems Interface) ist ein Bus-System, das zum einen den Anschluß von bis zu 15 Geräten an einem Controller erlaubt, daneben aber auch eine etwas bessere Performance als die meisten IDE-Controller besitzt. Zumindest im Bereich Festplatten haben allerdings E-IDE und Ultra-DMA den Geschwindigkeits-Vorsprung von SCSI soweit verkürzt, daß kaum mehr nennenswerte Unterschiede zwischen den beiden Systemen bestehen. Für den Anschluß von Peripheriegeräten wie Scanner, Wechselplatten-Laufwerk, CD-Brenner oder Tape-Streamer ist SCSI aber immer noch erste Wahl. Der Aufpreis für ein Mainboard mit SCSI-Controller fällt außerdem im Schnitt um 100 bis 120 Mark günstiger aus als der Kauf einer separaten Karte.

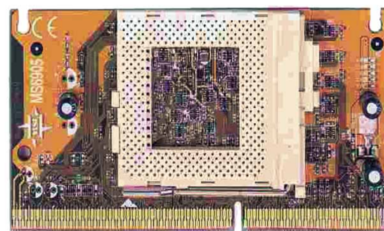
Anschluß ans lokale Netzwerk findet der Rechner in der Regel über eine Netzwerkkarte. Einige Hersteller sind dazu übergegangen, auch diese Funktion fest auf der Hauptplatine zu integrieren. Neben der Kostenersparnis ist für viele Netzwerk-Betreuer die einheitliche Konfiguration das Hauptargument für solche Kombi-Platinen. Auch hier gilt: Integrierte Lösungen sind um etwa 25 Prozent preiswerter als ein normales Mainboard mit separater Karte.

Flache Kraftprotze

Multi-Prozessor-Platinen sind die wahren Boliden unter den Mainboards. Zu Preisen von 1.000 bis 1.600 Mark bieten sie eine Menge Technik: Platz für bis zu vier Prozessoren und schnelle SCSI-Controller gehören praktisch zum Standard. Solche Platinen kommen hauptsächlich in stark belasteten Netzwerk- oder Internet-Servern zum Einsatz, wo Geschwindigkeit oberste Priorität hat. Der einzige Haken: Windows 95/98 ist kein Multi-Prozessor-Betriebssystem. Um in den Genuß dieser Beschleunigung zu kommen, müssen Sie Windows NT 4, Linux oder OS/2 als Unterbau verwenden.

Leb wohl, Slot 1

Auch wenn man es kaum glauben mag, Intel wird mit dem Umstieg auf die 0,18-Mikron-Technologie bei der Chip-Herstellung seinen Slot 1 zu Grabe tragen. Der Nachfolger steht schon bereit, sein Name ist »Sockel 370«. Bei entsprechenden Prozessoren wird sich der Second-Level-Cache ausnahmslos auf dem Chip selbst befinden. Die breiten Riegel wie bei Pentium II und III sind dann nicht mehr nötig. Das erste Exemplar der neuen Prozessorgeneration ist bereits auf dem Markt: Celeron 300 mit 128 KByte Cache. Dieser arbeitet mit der gleichen Frequenz wie die CPU, während es der Cache von Slot-1-Prozessoren nur auf die halbe Taktfrequenz bringt. Für diesen Sockel wird auch ein neuer, angepaßter Chipsatz mit der Bezeichnung ZX entwickelt. WR



Der Sockel-370-Adapter von MSI ermöglicht den Betrieb auf Slot-1-Boards.



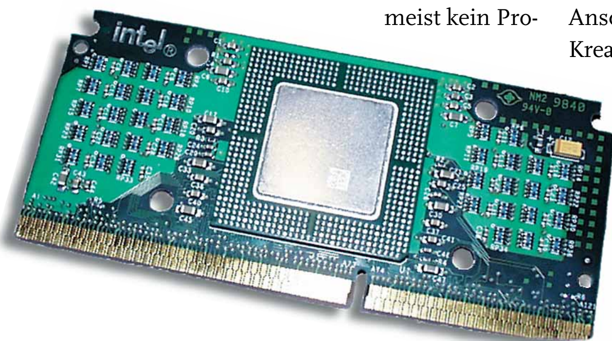
Aktuelle Prozessoren im Test

Tempo 400

Viel Megahertz für die Mark: Neben dem Pentium II sind nun auch Intels Celeron und der K6-2 von AMD an der 400-MHz-Marke angelangt. Wir wollten wissen, welcher der Billigprozessoren zum Spielen besser geeignet ist – und wie sich beide gegen den dreimal so teuren PII/450 schlagen.

Intel Celeron 366 und 400

Mit seinen neuen Celeron-CPUs verlangt Intel vom Mainboard einiges: Da die mit 366 beziehungsweise 400 MHz getakteten Prozessoren bei einem Systemtakt (FSB) von 66 MHz arbeiten, stößt der Multiplikator in neue Regionen vor. Beim 366er mit dem erforderlichen Faktor 5,5 meist kein Problem, doch am 400er (Faktor 6,0) scheiterten in unserem Test noch einige Board-Modelle. Hier sind Bios- oder Hardware-Revisionen fällig, die aber in der Regel ohne großes Aufsehen am Markt eingeführt werden. Aus diesem Grund sollten Sie unbedingt darauf achten, daß Ihr Mainboard tatsächlich mit einem flotten Celeron 400 zurechtkommt.



Gut & günstig

Ansonsten entsprechen Intels neueste Kreationen technisch den seit längerem erhältlichen Celeron 333 und 300A. Ein mit vollem Prozessortakt laufender, 128 KByte großer Second-Level-Cache sorgt für eine Performance nahe dem gleichgetakteten Pentium. Das bestätigten unsere Benchmark-Messungen: Weniger als zehn Prozent beträgt der Unterschied, mit einem PII/350 zieht der Celeron 400 in etwa gleich. Deutlich zugunsten von Intel fällt der Vergleich mit dem K6-2/400 aus; selbst bei ordentlicher 3Dnow-Unterstützung kann AMDs Neuentwicklung nicht mithalten. Die Preise sind angemessen: Zum Testzeitpunkt verlangte Intel zwischen 300 (366 MHz) und 350 Mark (400 MHz); allerdings ist ein Pentium II/350 mit knapp 430 Mark nicht viel teurer.

Steigerungsfähig

Unser Celeron erwies sich im Test als erstaunlich flexibler Partner: Intel verzichtete bei unserem Vorserienmuster auf eine Multiplikatorsperre und einen fixen FSB. So lief unser Exemplar sowohl mit 4 mal 100 MHz als auch bei 433 (6,5 mal 66) und 466 (7,0 mal 66) MHz völlig problemlos. Die verkauften Celerons werden laut Intel allerdings die er-

Benchmark-Ergebnisse

Alle Prozessoren wurden mit einer Hercules Dynamite TNT (Riva TNT) und einer 6,4-GByte-Festplatte von IBM getestet.
Als Mainboard kam für die Slot-1-CPUs das MSI MS-6163 zum Einsatz, für den K6-2 wurde ein Tekram P5MVP-A4 verwendet.

	Celeron 366	Celeron 400	Celeron 433[1]	Celeron 466[1]	K6-2/400	Pentium II/450
Winbench 99 CPU-Mark 32	678	708	748	770	719	1080
2D-Benchmark:						
Business Winstone 99	17,4	18,1	18,6	19,4	16,5	20,2
3D-Benchmarks:						
Turok 2 800x600/32 Bit	32,4 fps	33,8 fps	35,0 fps	35,5 fps	23,7 fps	36,0 fps
Turok 2 1024x768/32 Bit	20,4 fps	20,7 fps	20,7 fps	20,7 fps	19,0 fps	20,7 fps
Quake 2 640x480	62,3 fps	65,7 fps	70,4 fps	73,8 fps	36,9 fps	76,2 fps
Quake 2 1024x768	37,6 fps	37,6 fps	37,9 fps	37,9 fps	32,9 fps	38,0 fps
3DMark 99 800x600/16 Bit	1893 Punkte	1936 Punkte	1978 Punkte	2003 Punkte	1610 Punkte	2102 Punkte

[1] Übertakteter Celeron 400

wähnte Sperre aufweisen. Insgesamt hat sich seit unserem letzten Prozessorschwerpunkt in Ausgabe 9/98 nicht viel an der Einschätzung des Celeron geändert. Er bleibt auch in den neuen Varianten ein heißer Tip für Spieler, zumal die Preise in den nächsten Wochen noch spürbar nach unten tendieren dürften.

AMD K6-2/400

Ganz gut im Rennen liegt derzeit AMD, Intels größter Konkurrent im Prozessormarkt. Ihr Marktanteil steigt ständig, vor allem im Bereich der



Billig-PCs ist der K6-2 vorne mit dabei. Auch in der Spieleszene sorgte die CPU mit ihrem Spezial-Befehlssatz 3Dnow im letzten Jahr für einiges Aufsehen. Doch inzwischen wurde es um den Prozessor wieder einigermaßen ruhig, nachdem selbst die (wenigen) Spiele mit 3Dnow-Support langsamer laufen als auf den Intel-Pendants. Daran hat sich auch beim neuesten AMD-Produkt, dem K6-2 mit 400 MHz, wenig geändert. Wie ein Blick in die Benchmarklisten zeigt, ist die CPU selbst dem Celeron 366 im großen und ganzen unterlegen. Das wird bei Quake 2 und einer Riva TNT in der 640er Auflösung besonders deutlich; hier kommt der K6-2 gerade mal auf halbe Framezahlen. Von der 1024er Auflösung ab nähern sich die Werte wieder stark an, da in diesem Fall die Grafikkarte zum limitierenden Faktor wird.

Voodoo-Liebling

Lediglich in der Spezialkombination aus Q2-Engine/Voodoo 2/Q2-Patch 3.19 vermag der K6-2 wirklich zu überzeugen. Wer unter diesen Voraussetzungen spielt, darf getrost zum AMD-Flaggschiff greifen. Ansonsten kann er momentan nur eingeschränkt als Spieleprozessor empfohlen werden. Selbst AMDs frühere Stärke, die besonders günstigen Preise, ist dahin: Ein Celeron kostet nur wenig mehr – bei insgesamt deutlich besserer Performance.

Technische Daten

	Intel Celeron 366	Intel Celeron 400	AMD K6-2/400	Intel Pentium 450
Preis ca.	300 Mark	350 Mark	330 Mark	1.050 Mark
Steckplatz	Slot 1	Slot 1	Sockel 7	Slot 1
Systemtakt (FSB)	66 MHz	66 MHz	100 MHz	100 MHz
Multiplikator	5,5	6,0	4,0	4,5
L1-Cache	32 KByte	32 KByte	64 KByte	32 KByte
L2-Cache	128 KByte	128 KByte	auf Mainboard	512 KByte
L2-Cache-Geschwindigkeit	366 MHz	400 MHz	100 MHz	225 MHz
Kernspannung	2,0 Volt	2,0 Volt	2,2 Volt	2,0 Volt

Intel Pentium II/450

Ungewöhnlich reagierte der Markt in den letzten Monaten auf den Pentium II/450: Seit Ende November ist sein Preis praktisch gleichgeblieben. Erdrutschartige Nachlässe, wie seit Jahren von Intels Spitzenmodellen gewohnt, sind wohl erst wieder mit dem Erscheinen des Pentium III zu erwarten.



Wenig Vorsprung

Die Meßergebnisse liefern auch kein Argument für den teuren 450er. Je praxisnäher ein Benchmark ist, um so geringer fällt der Vorsprung gegenüber nominell deutlich schwächeren CPUs aus. Diese Crux zeigt sich besonders deutlich bei Turok 2 und Quake 2 ab der 1024er Auflösung: Die Steigerung gegenüber dem zwei Drittel billigeren Celeron 366 beträgt unter zwei Prozent. Das liegt am Prinzip der 3D-Berechnung; der Prozessor ist hauptsächlich mit der Bereitstellung der Polygonkoordinaten und deren Lageveränderung von einem Bild zum nächsten beschäftigt. Die Geschwindigkeit dieser Berechnung ist praktisch unabhängig von der verwendeten Auflösung. Die Grafikkarte ist anschließend für das Rendering und Texturing zuständig, was wiederum sehr stark von der Auflösung beeinflußt wird. Bei 1024 Punkten ist selbst eine schnelle Riva TNT am Limit, so daß sie das Mehr an Koordinaten-Daten vom 450er gar nicht verarbeiten kann.

Überteuert

Da andere leistungsfähige Prozessoren, vor allem die Celerons und K6-2, in den letzten Monaten günstiger wurden, sieht es um das Preis-Leistungs-Verhältnis eines 450ers also nicht gut aus. Ihn sollten Sie erst bei deutlich gesunkenen Preisen wieder in Betracht ziehen, am besten in Verbindung mit einem neuen 3D-Beschleuniger wie Voodoo 3 oder Riva TNT 2, die die zweifellos vorhandene Rechenpower auch richtig nutzen können. MG



Bei aufwendigen 3D-Spielen ergeben sich zwischen einem Celeron 366 und einem PII/450 ab 1024x768 Punkten kaum Unterschiede. Hier spielt die Grafikkarte die Hauptrolle.

Lenkräder

Neue Runde

Mit preiswerten Varianten ihrer Lenkrad-Erfolgsmodelle wollen Fanatec und Thrustmaster neue Kunden gewinnen.

Nachdem mittlerweile jeder namhafte Hersteller von Lenkrädern mindestens ein Force-Feedback-Modell im Programm hat, konzentriert man sich jetzt wieder auf die »normalen« Lenkhilfen. Ein gut funktionierendes Lenkrad für knappe 100 Mark ist für Rennfans einem Joystick zum gleichen Preis auf jeden Fall vorzuziehen.

Reine Handarbeit

Der Schauplatz einer harten Rallye und eines der schönsten Formel-1-Rennen jeder Saison ist der Namensgeber für das neue Lenkrad von Fanatec: **Monte Carlo**. Die Technik des Geräts macht einen sehr soliden Eindruck. Eine Stahlachse gibt genügend Stabilität auch für hektische Lenkmanöver, nur die Befestigung läßt ein wenig zu wünschen übrig. Vier Saugnäpfe und zwei recht klein geratene Klemmen sind einer schnellen Drehung manchmal nicht gewachsen. Die Füße haben beim Fanatec übrigens nichts zu tun, Gas und Bremse werden durch zwei große, leicht erreichbare Handwippen ersetzt, in der Mitte des Lenkradkranzes befinden sich vier programmierbare Buttons. Bei unseren Testläufen mit **Colin McRae** kamen alle Testfahrer auf Anhieb mit der Anordnung der Bedienungselemente zurecht. Der Lenker bietet einen gut dosierten Gegendruck und zeigt keine mechanische Ungenauigkeit. Für Wochenend-Rennfahrer und solche, die nicht gleich mit 400 Mark für ein Lenkrad einsteigen wollen, ist das Fanatec **Monte Carlo** uneingeschränkt zu empfehlen. Es kostet nur wenig mehr als ein gutes Rennspiel und bietet jede Menge Fahrvergnügen. Dafür erhält es unseren Preistip im Einkaufsführer.

Neue Referenz

Thrustmaster zeigt mit dem **Nascar Super Sport** eine komplette Neuentwicklung. Ganz deutlich sieht man das an der Konsole, die viel kleiner und zierli-

cher ausgefallen ist als noch beim **Formula 1**. Auch die Tischbefestigung wurde einer gründlichen Renovierung unterzogen. Einzig der Lenkradkranz stammt praktisch ohne Veränderung vom ebenfalls neuen Force-Feedback-Modell **Formula Force GT**. Die mechanische Stabilität der Lenkeinheit und der Pedale läßt, wie bei Thrustmaster üblich, keine Wünsche offen. Einziger Kritikpunkt: Die Ausführung der neuen Tischklammer hätte etwas massiver ausfallen können. Die Pedale sind dagegen ohne jeden Makel. Größe, Gewicht und Rutschfestigkeit sind vorbildlich. Unterschiedliche Pedalkräfte tragen zu einem realistischen Fahrgefühl bei, die Federn an der Bremse sind etwas stärker dimensioniert als beim Gas. Der Testlauf, wieder mit **Colin McRae Rally**, brachte dann auch das Ergebnis, das wir schon erwartet hatten: Präzise Lenkübertragung und feinfühlige Gasdosierung sind für das **Nascar Super Sport** kein Fremdwort. Für knapp 200 Mark bringt das Thrustmaster-Lenkrad ein exzellentes Fahrgefühl. WR



Lenkrad für Gelegenheits-Fahrer.



Klassenprimus für rund 200 Mark.

Monte Carlo

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 100 Mark
Hotline:	(06021) 84 06 53

Pro	Kontra
• solide verarbeitet • preisgünstig • Stahlachse	• fehlende Pedale • schwache Befestigung

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	3,0
Praxistest (50%)	2,0

Fazit: Ein tolles Lenkrad für alle, die für ein gelegentliches Rennen kein kleines Vermögen ausgeben wollen.

GameStar Gesamtnote: 2,4

→ http://www.fanatec.com

Nascar Super Sport

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(02732) 79 18 45

Pro	Kontra
• platzsparende Bauform • sehr gute Pedale • präzises Lenkgefühl	• Tischbefestigung nicht optimal

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,5
Praxistest (50%)	1,5

Fazit: Die neue Lenkrad-Referenz in der Preisklasse bis 200 Mark.

GameStar Gesamtnote: 1,9

→ http://www.thrustmaster.com

Neue 3D-Karten

Grafik-Zündstoff

Vor der nächsten Chip-Offensive haben wir noch zwei aktuelle 3D-Karten unter die Lupe genommen – und prompt einen neuen Spitzenreiter erspäht.

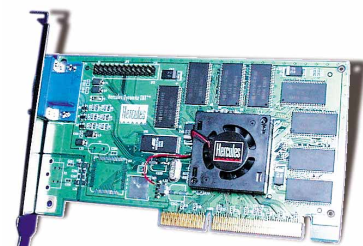
Auch abgedroschene Sprüche sagen oft die Wahrheit – bei Grafikkarten gilt die Binsenweisheit »wer die Wahl hat, hat die Qual« mehr denn je. Besonders üppig ist das Angebot derzeit bei den Modellen mit Riva-TNT-Chip. Eher wenig hört man dagegen vom S3 Savage 3D. Auf diesen Grafikbeschleuniger haben sich besonders die Taiwanesen eingeschossen.

Hercules Dynamite TNT

In den letzten Jahren hatte Hercules oft ein wenig Pech bei der Wahl ihrer Chips. Mit der Dynamite TNT ging man diesmal auf Nummer sicher, nVidias aktuelle Riva-Rakete sorgt für ausreichend Schub. Ein eigentlich einfacher Trick katapultiert die Karte an die Spitze unserer Top 5: Hercules selektiert die Chips besonders streng und kombiniert sie mit hochwertigem SDRAM-Speicher. Dadurch ist es möglich, die Karte standardmäßig mit 98 MHz Chiptakt und 125 MHz Speichertakt in den Handel zu bringen – die TNT-Konkurrenz beschränkt sich auf 90 und 110 MHz. Der so erzielte Performance-Unterschied ist sowohl meß- als auch spürbar; ein großzügig dimensionierter Kühlkörper sorgt dafür, daß der Chip nicht unvermittelt sein Leben aushaucht. Die Hercules Dynamite ist also nicht nur unsere 3D-Empfehlung; dank des Verzichts auf ein Software-Bundle gehört sie auch zu den günstigsten Riva-Modellen.

MSI AGPhantom Savage 3D

Der Karte mit dem Savage-3D-Chip liegen veraltete S3-Referenztreiber bei, datiert auf den 30. Oktober 1998. Die erlauben, bis auf die Konfiguration des TV-Ausgangs, keinerlei Zugriff auf die 3D-Features der Karte; Auflösung und Farbtiefe regeln Sie über die normalen Windows-Boxen. Noch größer war unsere Enttäuschung angesichts der Benchmark-Läufe: Sowohl **Incoming** als auch **Turok 2** stürzten beim Programmaufruf regelmäßig ab. Bei der Suche nach neueren Treibern wurden wir auf dem S3-Server fündig; eine Version vom 22. Januar 1999 lag zum Download bereit. Wundersamerweise wies sie nach dem Installieren das Datum vom 27. Oktober auf und bezeichnete sich selbst als Treiber für Vorserienmuster. Um die Verwirrung komplett zu machen, waren **Turok 2** und **Incoming** damit zum Mitmachen zu bewegen, auch wenn die Leistungen unter Direct3D merklich, unter OpenGL meilenweit hinter denen der Hercules lagen. MG



→ www.hercules.com



→ www.msi.com.tw

Benchmark-Ergebnisse

	Hercules Dynamite TNT		MSI AGPhantom Savage 3D	
	PII/233, 64 MByte	PII/450, 128 MByte	PII/233, 64 MByte	PII/450, 128 MByte
Q2 Crusher-Demo				
640x480	22,3 fps	40,9 fps	17,0 fps	30,5 fps
800x600	22,1 fps	39,3 fps	16,1 fps	25,6 fps
1152x864	20,8 fps	27,0 fps	13,8 fps	16,7 fps
Incoming				
640x480	51,1 fps	91,2 fps	44,6 fps	60,9 fps
800x600	52,7 fps	79,1 fps	41,9 fps	46,7 fps
800x600, 32 Bit	44,9 fps	45,7 fps	34,9 fps	36,2 fps
3DMark 99				
800x600	1.675	2.173	1.517	2.261
1280x1024	912	1.048	792	1.048
800x600, 32 Bit	1.329	1.630	1.198	1.630

Dynamite TNT

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Hercules
Preis: ca. 260 Mark
Hotline: (089) 89 89 02 28

Pro	Kontra
• sehr schnell • sehr gute Treiber • aktiver Kühler • bequem übertaktbar	• mäßiges Handbuch

Leistung (60%): 1,4
Qualität (30%): 1,3
Ausstattung (10%): 2,7

Fazit: Schnellste TNT-Karte und gleichzeitig das zur Zeit empfehlenswerteste 3D-Board für Spieler.

GameStar Gesamtnote: 1,5

AGPhantom Savage 3D

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: MSI
Preis: ca. 180 Mark
Hotline: (06074) 40 09 00

Pro	Kontra
• günstig • schnell unter D3D • TV-Ausgang	• schwach unter OpenGL • schlechter Support • mangelhafte Treiber

Leistung (60%): 2,5
Qualität (30%): 4,0
Ausstattung (10%): 2,8

Fazit: Die mangelhaften Treiber ziehen den ordentlichen Chip in der Wertung nach unten.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

PROZESSOREN

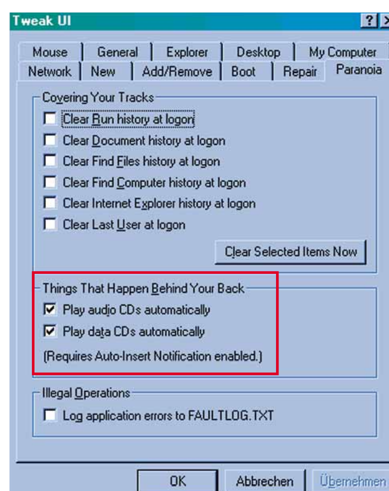
Ich habe seit etwa zwei Jahren einen Pentium mit 150 MHz Taktfrequenz. In GameStar 11/98 las ich, daß man CPUs auch übertakten kann. In der Tabelle war mein Prozessor aber nicht aufgeführt. Können Sie mir die nötigen Informationen geben? *Ph. Lammers*

GameStar: Ob sich Ihr Prozessor übertakten läßt, hängt sehr vom Mainboard ab. Ein Pentium 150 läuft normalerweise mit 60 MHz Bustakt und dem Multiplikator 2,5. Je nachdem, was Ihre Hauptplatine an Einstellungen zuläßt, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Taktfrequenz anzuheben. Sie können zum Beispiel die Kombination 2,5 mit 66 MHz Bustakt ausprobieren, was einem Pentium 166 entsprechen würde. Der Prozessor wird dann etwa zehn Prozent über der Spezifikation betrieben. Die zweite Variante wäre: Bustakt 60 MHz mit dem Multiplikator 3. Bei 180 MHz läuft der Prozessor allerdings schon 20 Prozent über seiner Standardleistung. Sie müssen in diesem Fall unbedingt für ausreichende Kühlung sorgen. Bedenken Sie aber bitte, daß jegliche Garantieansprüche bei solch einem Eingriff erlöschen: Das Übertakten des Prozessors geschieht immer auf eigene Gefahr. Achten Sie auf instabiles Verhalten Ihres Rechners. Treten scheinbar unmotivierte Abstürze auf, sollten Sie die Taktfrequenz schleunigst wieder auf den korrekten Wert heruntersetzen.

CD-ROM-AUTOSTART

Nachdem wir auf zwei verschiedenen PCs einige Demos installiert haben, war bei allen CD-ROM-Laufwerken die Autoplay-Funktion verschwunden. Im Geräte-Manager ist das Häkchen für »Automatische Benachrichtigung bei Wechsel« aber gesetzt. Wissen Sie einen Rat?
Gerhard und Tobias Nockmann

GameStar: Das Einschalten der automatischen Benachrichtigung ist nicht unbedingt eine Garantie, daß der Autostart auch funktioniert. Intern unterscheidet Windows nämlich zwischen Daten- und Audio-CDs, was dazu führen kann, daß die einen problemlos starten, die anderen aber nicht; obwohl die entsprechende Funktion in den Eigenschaften des CD-Laufwerks aktiviert ist. Mit den **Power-Toys** von Microsoft können Sie die Optionen für jedes Laufwerk separat einstellen. Auch eine »verlorengegangene« Autostart-Funktion läßt sich damit wieder aktivieren. Sie finden dieses nützliche Tool auf der Bonus-CD dieser Ausgabe.



Mit den Power Toys von Microsoft (auf unserer Bonus-CD) können Sie eine fehlende Autostart-Funktion wieder aktivieren.

3D-GRAFIKKARTEN

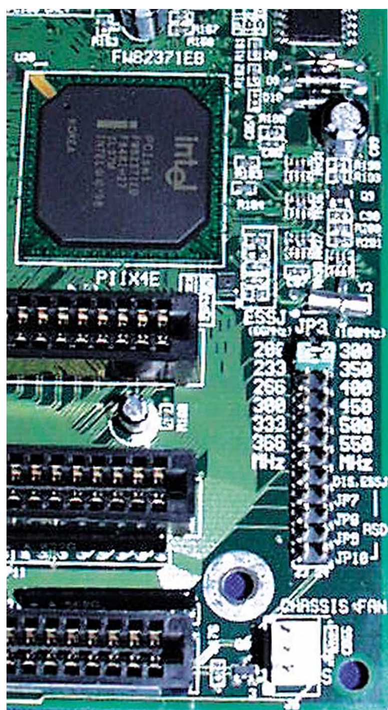
Ich besitze eine Hercules Terminator 3D/DX-Grafikkarte. Wenn man dem Namen glaubt, sollte sie auch 3D-Darstellung ermöglichen. Aber immer, wenn ich versuche, ein Spiel zu starten, das eine 3D-Beschleuniger-Karte voraussetzt, stürzt mein Computer ohne Fehlermeldung ab. Ist meine Karte schon zu alt für moderne Spiele, oder mache ich etwas falsch?
Emrah Türkmen

GameStar: Ihre Grafikkarte ist mit einem Virge-DX-Chip ausgestattet. Dieser Grafikchip verfügt zwar über grundlegende 3D-Funktionen, allerdings auf dem technischen Stand von 1996/97. Das ist auch der Grund, warum moderne Spiele mit der Karte nicht zurechtkommen. Karten mit diesem Chip sind immer noch vereinzelt im Handel erhältlich, beispielsweise die **Diamond Stealth 3000** oder die **Elsa Victory DX**, meist zu Preisen um die 50 Mark. Wenn Sie ohne großen Umbau in den Genuß einer schnelleren 3D-Darstellung kommen wollen, ist die Erweiterung mit einer Voodoo-Karte eine praktikable und preiswerte Lösung.

PROZESSOREN

Ich habe eine Frage zum Thema »Prozessoren übertakten«. Im Heft 11/98 schreibt ihr, daß man den AMD K6-2/300 mit 112 MHz externem Takt auf 337 MHz bringen kann (3 x 112,3 = 337). Geht das nur mit bestimmten Mainboards, oder ist das mit jedem Super-7-Board möglich?
Manuel Bieh

GameStar: Voraussetzung für den 100-MHz-Bustakt beim Sockel 7 sind moderne Chipsätze wie der VIA MVP3 oder



Moderne Mainboards bieten eine Vielzahl von Varianten für Bustakt und Multiplikator.

der Aladdin 5. Mit beiden sind auch höhere Bustaktfrequenzen möglich. Inwieweit diese dann auch zur Verfügung stehen, hängt vom Hersteller der Hauptplatine ab. Einige der neueren Platinen sind schon in der Lage, Bustakt-Frequenzen bis zu 133 MHz zu erzeugen, nur der dafür erforderliche Hauptspeicher mit 6 Nanosekunden Zugriffszeit ist noch nicht zu bekommen. Praktisch alle modernen Boards mit Sockel 7 haben eine Einstellung für 112 MHz Bustakt. Bei Zweifeln hilft immer ein Blick in die technischen Daten des jeweiligen Boards oder ein Gespräch mit dem Fachhändler.

GRAFIKKARTEN

Da ich mit meinem Computer überwiegend spiele, möchte ich natürlich eine gute Grafikkarte haben. Im Moment steckt eine Voodoo-1-Karte in meinem Rechner, die ich demnächst durch eine Voodoo 2 ersetzen wollte. Da ihr aber viel über Riva TNT berichtet, hätte ich gerne gewußt, welche der beiden Karten für Spiele nun die bessere Wahl ist. Auf den Spielepackungen sehe ich meistens »Unterstützt Voodoo 2«, und nicht »Unterstützt Riva TNT«.

Sven Hoffstadt

GameStar: Der Riva-TNT-Chip unterstützt Direct3D und OpenGL, deswegen werden Sie auf keiner Spielepackung den Hinweis »Unterstützt Riva TNT« finden. Da die meisten Spiele mit zumindest einem dieser beiden Grafikstandards laufen, ist eine Kennzeichnung eigentlich unnötig. Voodoo-Karten sind auch für D3D und OpenGL zu gebrauchen, bieten aber zusätzlich noch Support für die 3Dfx-eigene Schnittstelle namens »Glide«. Wenn Sie also eine möglichst vielseitige Grafikausstattung haben wollen, dann lassen Sie Ihre Voodoo 1 im Rechner und spendieren ihm eine Riva TNT dazu. Mit diesem Duo sind Sie allen Anforderungen moderner Spiele gewachsen. Zudem läßt sich bei vielen Spielen vor dem Start auswählen, welche Karte Sie verwenden wollen. Mit zwei kurzen Tests ist schnell geklärt, auf welchem der beiden Boards das Spiel besser läuft oder besser aussieht.

HAUPTPLATINEN

Ich besitze im Moment einen Computer mit einem Pentium-166-Prozessor. Ich würde gerne auf einen AMD K6-2 umrüsten. Paßt dieser Prozessor auf mein Motherboard, oder muß ich ein neues kaufen?

Tobias Mommer

GameStar: Beim Erscheinen des Pentium 166 waren die AMD-K6-2-Prozessoren noch in der Entwicklungsphase. Es ist also kaum anzunehmen, daß Ihr jetziges Mainboard diese Prozessorgeneration unterstützt. Auch wenn der K6-2 rein mechanisch in den Sockel passen würde, fehlt meist ein für den K6-2 benötigter Spannungswandler. Beim weit verbreiteten Asus P55T2P4 etwa ist dieser erst ab der Revision 3.10 auf der Platine zu finden. Selbst dann läuft der AMD aber nur mit 66 MHz Systemtakt. Wenn Sie alle Vorzüge eines K6-2 ausnützen wollen, benötigen Sie eine neue Hauptplatine mit einem Super-Sockel-7.

BIOS

Wenn ich meine Festplatte formatieren will, erscheint die Meldung: »Warning! Disk Boot Sector is to be modified. Type ›y‹ to accept, any key to abort.« Die Installation von Windows gelingt mir aus diesem Grunde nicht, der Vorgang bricht gleich nach der Abfrage der Lizenzbedingungen ab, und die oben erwähnte Meldung erscheint. Auch bei dem Befehl fdisk/mbr, *der ja den Bootsektor neu schreiben soll, erscheint diese Meldung. Ist da noch irgendwo ein Virus aktiv?*

Peter Oguntoye

GameStar: Diese Meldung beruht auf einer Bios-Funktion, die das Beschreiben des Bootsektors der Festplatte durch einen Virus unterbinden soll. Da bei der Installation von Betriebssystemen der Bootbereich ebenfalls beschrieben werden muß, meldet das Bios den »Eindringling« sofort durch eine entsprechende Meldung. Um diese Funktion für die Dauer der Installation abzuschalten, stellen Sie im Bios unter »Bios Features Setup« den Schalter »Virus Warning« auf »Disabled«. Jetzt können Sie Ihr Betriebssystem ohne Unterbrechung installieren. Anschließend sollten Sie aber die Funktion wieder aktivieren, sie bietet einen zwar einfachen, aber doch recht sicheren Schutz vor Zugriffen auf den Bootsektor Ihrer Festplatte. WR

Virus Warning	:	Disabled
CPU Internal Cache	:	Enabled
External Cache	:	Enabled
Quick Power On Self Test	:	Enabled
HDD Sequence SCSI/IDE First	:	IDE
Boot Sequence	:	A,C
Boot Up Floppy Seek	:	Disabled
Floppy Disk Access Control	:	R/W
IDE HDD Block Mode Sectors	:	HDD MAX
Security Option	:	System
PS/2 Mouse Function Control	:	Disabled

Für eine reibungslose Windows-Installation muß die Funktion Virus Warning im Award-Bios auf »Disabled« stehen.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

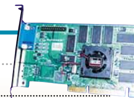
tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl von Zuschriften nicht immer gelingt. Für die Mehrheit unserer Leser interessante Fragen werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 4/99

2D/3D-Kombikarten



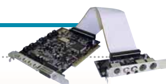
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Hercules Dynamite TNT	1.5	250 Mark	4/99	(089) 89 89 05 73	ausgereifte Treiber, extrem schnell
UPDATE	2	Elsa Erazor 2	1.5	300 Mark	1/99	(0241) 606 51 12	Top-Qualität, sehr gute Treiber
UPDATE	3	Creative Labs Riva TNT	1.6	280 Mark	1/99	(089) 957 90 81	gut ausgestattet, sehr schnell
UPDATE	4	STB Velocity 4400	1.6	260 Mark	1/99	+33 (140) 36 67 17	TV-Ausgang, komfortable Treiber
	5	Diamond Viper V550	1.7	280 Mark	1/99	(08151) 26 63 30	zuverlässige, schnelle TNT-Karte
	Preistip:	Hercules Terminator 2x/i	2.5	120 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	gute 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
	3	Hercules Stingray /2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	250 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher
	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
UPDATE	2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	200 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
	3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
	4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	100 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
UPDATE	5	Terratec XLerate	1,8	150 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

Lautsprecher



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Quadral SAM-42/SUB 100	1,8	450 Mark	3/99	(0511) 790 41 19	ausgewogener Klang, tiefer Baß
	2	Wavemaster System S2	1,9	700 Mark	3/99	(0421) 176 90	extrem pegelfest
	3	Logitech Soundman Extreme	2,0	300 Mark	3/99	(069) 92 03 21 56	hervorragender Klang, günstig
	4	Labtec APX-4620	2,2	350 Mark	3/99	(0811) 99 71 30	wuchtiger Baß, reichhaltige Ausstattung
	5	TEAC Power MAX 1000	2,2	430 Mark	3/99	(0611) 71 58	bestes Surroundsystem
	Preistip:	Yamaha YST-MS 25	2,9	180 Mark	3/99	(04101) 30 33 13	ausgewogene Eigenschaften

CD-ROM-Laufwerke



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	150 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
	3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	120 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
	4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Teac CD-R55S	1,8	480 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4fach-SCSI-Brenner
	2	Sony CRX 100E	1,9	700 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
UPDATE	3	HP CD-Writer plus 8001i	2,0	690 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	4	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	5	Mitsumi CR-4801TE	2,2	580 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Voodoo 3 und TNT 2 werfen ihre Schatten voraus. Die Preise für (noch) aktuelle Grafikkarten zeigen weiterhin einen deutlichen Trend nach unten.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.300 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.200 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	1.000 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	2.000 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	NEC Multisync E900+	1,9	1,650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
4	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.700 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	150 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	370 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	380 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	200 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark NEU
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteiger-Lenkrad NEU

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Gut, daß Sie geschrieben haben

Leserbriefe

Kurztests, Erscheinungstermine, Handbücher und id Software – eine derart breite Themenvielfalt braucht viel Platz. Deshalb gibt's diesmal drei Seiten Post.

Kurztests

Die Kurztests könntet ihr ruhig noch ein bißchen erweitern, damit man absolut problemlos den Müll von den guten Spielen unterscheiden kann. Wie schnell fällt man auf eine gute Verpackung oder Werbung rein!

Steffen Lübke

Gut, daß ihr verglichen habt – und trotzdem keinen Platz verschwendet. Ich begrüße es sehr, daß ihr schlechten Spielen so wenig Seiten wie möglich gebt und trotzdem noch prägnant und kompetent vor diesen Gurken warnt.

Ulrike Schröder

Schön, daß ihr weniger interessante Software kompakt auf wenig Platz abhandelt und lieber die interessanten Spiele ausführlich vorstellt. Aber heißt das, daß wir Leser künftig auf Verrisse verzichten müssen? Gerade die spöttischen Tests von Machwerken wie Apollo 18 oder Survival habe ich immer gerne gelesen.

Jens Körner

GameStar Keine Sorge, üble Machwerke werden nach wie vor ohne Blatt vor dem Mund enttarnt. Angesichts des teils hohen Schrott-Anteils bei den monatlichen Veröffentlichungen können wir nicht allen diesen Gurken eine halbe Seite oder mehr Platz einräumen. Schließlich hat es kein gutes Spiel verdient, wegen lieblos zusammengeschustertem Schrott zuwenig Aufmerksamkeit zu bekommen.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Erscheinungstermine

Wo habt ihr eigentlich die Erscheinungsdaten her? Das sind doch absolute Mondtermine. Jagged Alliance 2 zum Beispiel: Da hätte ein Anruf bei Topware Deutschland genügt, um zu erfahren, daß es vor April oder Mai '99 ganz sicher nichts wird.

Ralf Bergmann

Die ständigen Verlegungen der Erscheinungstermine gehen mir auf die Nerven. Das beste Beispiel ist ja wohl Command & Conquer 3. Es ist eine richtige Frechheit, das Spiel im November auf den Dezember zu verschieben und jetzt im Januar auf den Mai, von den vielen Zwischenterminen mal ganz zu schweigen.

Nico Dinopoulos

GameStar Der »Anfang März«-Termin für Jagged Alliance 2 wurde uns direkt von Topware genannt. Generell gilt: Wir geben die Daten so präzise wie möglich wieder. Offensichtlich unrealistische Terminangaben übernehmen wir nicht. Beispiel Command & Conquer 3: Das heiß erwartete Echtzeit-Strategiespiel sollte offiziell im März erscheinen, obwohl Westwood selbst unter der Hand eher mit dem Sommer rechnete. Diese Information haben wir umgehend im Termin-Update berücksichtigt.

Vollversion

Über Master of Orion 2 auf der GameStar-CD 1/99 möchte ich mich beschweren! Ich besitze einen Celeron 300 mit Voodoo-Karte und seit mehreren Wochen unterfordere ich dieses System auf das Perverseste. Statt Half-Life oder Unreal zu spielen, verbringe ich meine Freizeit mit dem Bau von Todessternen und der Entwicklung biomechanischer Farmen. Ein Ende des Martyriums meiner Zockerseele ist wegen echter Abhängigkeit nicht in Sicht. Ich bitte, von der Veröffentlichung ähnlich genialer Spiele in Zukunft abzusehen. Mit galaktischen Grüßen!

Florian Rode

Kopierschutz

Als ich in GameStar 3/99 den Bericht über den angeblich perfekten Kopierschutz las, wurde ich stinksauer. Mir ist schon klar, daß die Publisher sich vor der Schwarzbrennerei schützen wollen. Doch ich finde, jeder Spieler hat das Recht, von seiner Original-CD eine Sicherheitskopie zu erstellen. Ich will nicht wegen Kratzern auf meiner zukünftigen C&C-3-CD nochmals 'nen Hunderter ausgeben.

Sebastian Humpert

GameStar Die meisten Hersteller reagieren bei zerkratzten oder unlesbaren CDs sehr kulant. Wenn Sie beschädigte Originale einschicken, werden diese normalerweise unbürokratisch und schnell gegen neue Silberlinge ausgetauscht.

Handbücher

Kann nicht irgendwer der Industrie sagen, daß die Handbücher bei Spielen auch in Schwarzweiß ihren Zweck erfüllen? Und warum werden viele Seiten damit gefüllt, solch banale Dinge wie das Drücken von Knöpfen ausführlich zu beschreiben? Da werden wertlose Informationen auf mehreren teuren Seiten vermittelt, die der Käufer mit seinem sauer verdienten Geld bezahlen muß. Und wenn dann in Farbe und auf Hochglanz abgebildet wird, wie man mit der Maus einen Knopf betätigt, dann ist mir auch klar, warum dieses Spiel fast 100 Mark kostet.

Jan-Peter Duske

GameStar Viele Computerspieler legen Wert auf ein aufwendiges Handbuch, das die Spielewelt ein bißchen mit ins wirkliche Leben überträgt. Außerdem kosten selbst Programme mit richtig fetten Wälzern (etwa bei Falcon 4.0) nicht mehr als andere Titel. Eines stimmt freilich: Ob Toaster, Waschmaschine oder eben PC-Spiel – gute Anleitungen, die Wichtiges verständlich erklären und Nebensächliches weglassen, sind leider immer noch die Ausnahme.

id Software

Das Quake-3-Arena-Video auf der GameStar-CD ist ja wohl das genialste, was ich seit langem gesehen habe. Nur eines stört: Wieso spricht der Off-Kommentar den Firmennamen eigentlich als »it« aus? Ich dachte bislang, das heißt »eidee«, ähnlich wie in »idea« oder der Abkürzung von »identification«. Wie spricht man's denn jetzt aus?

Philipp Benesch

GameStar Die Jungs von id Software berufen sich nicht auf Erkennungszeichen oder Einfälle (i.d.), sondern auf Sigmund Freud und seine Theorie des Über-Ichs »Es«. John Carmack und Konsorten sprechen den Firmennamen folglich »it« aus – wie übrigens alle Amerikaner in der Branche.

Abwertungen

Manche Spiele verlieren schnell von ihrer Faszination, gerade grafikbetonte Titel wie Strike Commander oder Rebel Assault sind heute nicht mehr die Überflieger, die sie zur Veröffentlichung mal waren. Andere Programme, etwa Aufbauspiele (Sim City 2000, Civilization), Denkspiele oder einige Rollenspiele werden wohl auf ewig Geniestreiche bleiben. Deshalb ist es mir unverständlich, wie jüngst die Ultima-Reihe oder die Wizardry Archives so drastisch abgewertet wurden. Sicher genügen die Programme den technischen Anforderungen in keinster Weise, doch an der spielerischen Qualität ändert das nichts.

Sebastian Spinczyk

GameStar Auch uns tut es oft in der Spielerseele weh, wenn ein heiß geliebter Klassiker mit gesenkter Prozentzahl in die Budget-Liste eingetragen wird. Trotzdem ist das nötig, sonst tummeln sich dort irgendwann nur noch 90er-Titel – ade, Aussagekraft der GameStar-Wertung. Dem Umstand, daß manche Programme mehr und andere weniger von der Grafik leben, tragen wir in der Wertungskonferenz aber Rechnung.

3D-Echtzeit-Strategie

Wieso steht in den Strategie-Charts, daß Battlezone ein 3D-Strategiespiel ist, Total Annihilation und Populous 3 aber Echtzeit-Strategie? Alle drei sind beides, deshalb sollten sie auch alle demselben Genre angehören. Oder man läßt das 3D einfach weg, da wohl alle künftigen Strategietitel Polygone nutzen dürften. Wobei, an sich sind das ja alles sogar 4D-Spiele, schließlich sieht man keine Standbilder und sogar bei der Flugbahn-Berechnung vergeht Zeit. Die Dimension »Tempus« ist wohl schon so selbstverständlich, daß man sich dessen nicht mehr bewußt ist. *Max Sievers*

GameStar Total Annihilation und Populous 3 ähneln inhaltlich trotz 3D-Grafik stärker herkömmlichen Echtzeit-Titeln wie Command & Conquer. Battlezone spielt sich eher wie eine Mischung aus Strategical und 3D-Actiontitel. Um diesen Unterschied klar kenntlich zu machen, haben wir uns für die jeweiligen Genre-Bezeichnungen entschieden.

Die Gewinner 2/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 2/99, S. 196: Elfi Weber, Mayen • Günther Beer, Sinzing • Joachim Sutter, Dannstadt • Thomas Staab, Leipzig • Andreas Koch, Hamburg • Stefan Grühl, Kellinghausen • Alessandro Bevilacqua, Limeshain • Dieter Wenzler, München • Wadin Popov, Berlin • Peter Erhardt, Stuttgart • Hinrich Schmidt, Holtland • Jens Bräutigam, Vachdorf • Peter Marquardt, Mainz • Alexander Tschoner, A-Innsbruck • Michael Theiner, Varel • Johannes Alberts, Münster • Armin Leib, Burgrieden • Christian Horn, Saarbrücken • Hannes Ahrberg, Leipzig • Marcus Windemuth, Schwalmstadt • Frank Schröder, Duisburg • Andreas Sigrist, München • Carsten Pussack, Harpstedt • Dennis Trabant, Bietzen • Martin Griesehop, Sulingen • Benni Apostolou, Gilching • Valentino Antenucci, Wiesbaden • Dominik Kastner, A-Marchtrenk • Gisbertz Surasit, Wegberg • Philipp Hauenstein, Weissenburg • Adam Kryscio, Bocholt • Fabian Schollenberger, Nevenbürg • Martin Ickutsch, Osnabrück • Florian Atzmüller, Dittlofsroda • Mario Zimmermann, Donaueschingen • Johannes Kutschan, Erfurt • Steffen Braun, Karlsruhe • Daniel Tabotsky, Bünde • Sascha Opheys, Straelen • Sebastian Gurda, Neuss • Fabian Noeckel, Wuppertal • Markus Ende, Bad Wörishofen • Holger Trapold, Salzgitter • Andreas Stauder, Heßdorf-Hesselberg • Gerhard Pichler, A-St. Peter • Michael Sugätta, Lübeck • Sven Hanisch, Alsfeld • Jochen Brauer, Koenigslutter • Wolfgang Althaus, Sonthofen • Stefan Groer, Birkenhard • Sven Dickmans, Nutringen • Nils Brendel, Lippstadt • Matthias Sieber, Hamburg • Sascha Pasulik, Zeisheim • Norman v. Rechenberg, Parchim • Florian Bossert, Tamm • Michael Preis, Mettmann • Christian Keese, Berlin • Frank Scholtka, Düren • Dennis Becker, Lüdenscheid • Tobias Frisch, Grünbach/Vogtl. • Sebastian Ettl, Pölzig • Sascha Wendel, Neustadt • Christian Frankl, Peiting • Andreas Fischer, München • Markus Becker, G. M. Hütte • Sebastian Fiebe, Nordhausen • Markus Simon, Thalmössing • Dennis Witte, Schortens • André Sonnemann, Vehlefanz • Philipp Schneider, Rietberg • Tim Maiker, Kempen • Christoph Reifenauer, A-Eugendorf • Malte Legenhausen, Bremen • Markus Kornfeil, A-Sieghartskirchen • Julian Bergles, Langenfeld

CD-Orgien vs. DVD

Als die CDs kamen, schrie jeder in Extase: »Boah, 640 MByte! Unendliche Welten! Die kriegt doch keiner voll, niemals nicht!« Schon kurze Zeit später kamen die ersten Hersteller auf die Idee, Spiele auf drei bis vier CDs auszuliefern, etwa Wing Commander 4. Inzwischen haben wir 1999, das Wunderkind DVD ist sowohl erschwinglich als auch abwärtskompatibel. Dennoch scheint sich das noch nicht bis zu den Herstellern herumgesprochen zu haben. Baldur's Gate



Populous 3: Echtzeit-Strategie oder 3D-Strategie?

kommt auf munteren fünf Silberlingen, und Diablo 2 soll auf 4 CDs erscheinen. Bitte, liebe Hersteller, laßt uns nicht wieder in die DJ-Zeit zurückfallen. Nutzt das neue Medium DVD unbedingt konsequenter aus! *Marc Beckersjürgen*

GameStar Schade, daß DVD-Laufwerke noch nicht flächendeckend verbreitet sind. Aber erinnern wir uns: Den wirklichen Durchbruch für CD-ROMs brachte Rebel Assault, für das eine alternative Diskettenversion völlig undenkbar war. Auch die DVD dürfte erst mit einer entsprechenden Killer-Applikation zum Standard werden.



Kleiner Gag am Rande bei Akte GameStar: »Wahnsinnig viele Karotten im Kühlschrank.«

Rollenspiele

Ich sehne mich nach Rollenspielen mit Ich-Perspektive wie Stonekeep, Ultima Underworld oder Lands of Lore. Meiner Meinung nach erzeugt diese Ansicht am meisten Atmosphäre. Ich will mich erschrecken, wenn ich mich umdrehe und hinter mir ein wütender Ork steht. Wenn ich das Biest schon länger aus der Vogelperspektive beobachte, ist dieser Aspekt nicht vorhanden. Warum wird dieses Genre so vernachlässigt? *Heiko Bernitt*

GameStar Um Rollenspiele mit Ich-Perspektive sah es in letzter Zeit wirklich recht mager aus, in Bälde wird sich das allerdings wieder ändern. Programme wie Ultima 9, Swords & Sorcery oder Lands of Lore 3 werden demnächst veröffentlicht, weitere wie Stonekeep 2 befinden sich in der frühen Entwicklung.

Netzwerk

Ich habe mich riesig über den Netzwerk-Schwerpunkt gefreut. Nachdem ich den mit einem Kumpel gelesen hatte, stürmten wir direkt zu einem Computerladen. Wie ich es mir gedacht hatte, lagt ihr mit den Angaben genau richtig. Ihr hattet geschrieben, man müsse zu zweit etwa 130 Mark investieren, und wir lagen mit 131 Mark nur ganz knapp darüber. Als wir dem Verkäufer erzählten, in GameStar sei eine fachmännische Anleitung, begann er zu lachen. Wir dachten uns nichts dabei und befolgten beim Installieren jeden Rat, den ihr gegeben hattet. Und siehe da – wir lagen mit einer dreiviertel Stunde deutlich unter der Zeit, die uns der Verkäufer genannt hatte. Anschließend saßen wir den ganzen Tag und die darauffolgende Nacht nur vor unseren zwei Bildschirmen und zockten alle Spiele, die unser CD-Ständer hergab! *Sebastian Langfeld*

GameStar Hoffentlich fühlen sich durch diese positiven Erfahrungen noch andere Leser ermuntert, den Sprung in die Netzwerkwelt zu wagen – so schwierig ist er wirklich nicht.

Akte Karotte

Ich habe zwar keine Karotten im Kühlschrank, aber eine MPEG-2-Karte im Rechner, mit der ich eure großartigen Videos im Vollbild sehen kann. Anders ist es wohl nicht möglich, beim Intro von Akte GameStar die winzige Schrift auf den Ausweisen von Jörg und Gunnar zu entziffern: »Was hier steht, kann sowieso keiner lesen«, und »Wenn doch, dann hat er bestimmt wahnsinnig viele Karotten im Kühlschrank.« Zwar nur witzig, wenn man es erkennt, aber trotzdem klasse. Weiter so! *Jens Kleine*

GameStar Da hat unser Video-Spezialist Toni »Scherzkeks« Schwaiger mal wieder heimlich zugeschlagen. Für sachdienliche Hinweise auf weiteren Schabernack ist die restliche Redaktion stets dankbar.

Video vs. Polygon

In dem Report »Spiele 2000« schreibt ihr, daß viele Spieler sich lieber schöne Polygon-Animationen angucken, als ein bombastisches Fullmotion-Video. Da bin ich allerdings komplett anderer Meinung. Das beste Spiel des vorletzten Jahres war für mich Jedi Knight, und das lag auch an den hervorragenden Zwischensequenzen. Deshalb war ich von Mysteries of the Sith enttäuscht, in dem die in 3D gezeigt wurden. Auch den Reiz von C&C machen letztlich die tollen Videos aus. Natürlich sind die in der Produktion teurer, aber für 80 Mark kann man doch auch was erwarten. *Ralf Butenuth*

GameStar Die Videos von Jedi Knight tragen erheblich zum Gesamterlebnis bei. Trotzdem setzen immer mehr Hersteller mittlerweile auf Echtzeit-Animation. Ein (sehr) kleiner Trost für Freunde aufwendiger Render-Orgien: Allzu viele Jahre wird es nicht mehr dauern, bis 3D-Grafiken genauso schön aussehen wie vorberechnete Sequenzen.

News: Szene

In GameStar 3/99 ist mir ein kleiner Fehler auf Seite 9 aufgefallen. Das Kürzel von Electronic Arts ist ERTS und nicht ERST. Des weiteren möchte ich Peter die »Wahre Liebe«-CD mit Lilo Wanders ans Herz legen – dort gibt es Sex und Liebe pur! Im übrigen könntet ihr diese CD ja auch mal testen, mich würde besonders das Ergebnis für den Multiplayer-Modus interessieren. *Andreas Harenz*

GameStar Stimmt, das Kürzel von EA lautet wirklich ERTS; da hat uns die automatische Rechtschreibkorrektur von Word einen Streich gespielt. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen. Die angesprochene CD kennen wir (noch) nicht. Sobald wir allerdings näheres über deren Mehrspieler-Modi wissen, werden wir es trotzdem für uns behalten...

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	4, 80/81, 201	41, 40, 42	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Activision Deutschland GmbH	54/55	27	01806/225155 (technische Hotline)	089/96118848	info@activision.de
Alternate Computervers.	16/17, 18/19	43	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ATI	95	63	089/665150	089/66515300	http://www.atitech.ca
BHV Bürohandels.	129	15	-	02131-765101	http://www.bhv.net
Blue Byte Software GmbH	91, 107	55, 57	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BWE GmbH	119	20	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	135	17	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	49	31	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	97, 137	61, 62	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Computerwoche	134	-	-	-	keine Angabe
Conitec GmbH	211	5	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	21	14	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	103	35	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	3. US, 37, 67, 89	39, 36, 37, 38	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Diamond Multimedia	45	19	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Egmont Interactive GmbH	198/199	24	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	23	54	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	35, 51, 76/77, 113	10, 46, 29, 11	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	2. US	6	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Empire Interactive	125	56	089/85795131	089/85795169	http://www.empire.co.uk
Endor Development&Distribution GmbH	195	52	-	0871/9221101	http://www.endor.de
EPV M. Giebels	126	53	-	02175/883765	keine Angabe
Funsoft Holding GmbH	59	30	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	209	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
IDG Magazine Verlag	213	-	-	-	keine Angabe
infogenie	169	-	030/32602-600	030/32602-601	http://www.12ks@infogenie.com
Infogrames	40/41, 30/31	49, 21	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	123	7	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	131	26	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	172/173	50	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Koch Media GmbH	63	25	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Magix Software München	110	9	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	16	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Microprose GmbH	29, 61	12, 34	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MLC Hard- & Software	133	32	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
MVG Medienverlag	98, 120	44, 45	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	105	2	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	116	51	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
Philip Morris GmbH	65	18	-	-	keine Angabe
RM Buch und Medien	109	48	05242/415233	05242/415744	http://www.derclub.de
TFC Computer GmbH	3	47	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
Tomorrow Verlag GmbH	115	28	040/41310	-	http://www.tomorrow.de
UbiSoft Entertainment	93	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Waibel Systeme	71	58	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	169	22	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	84	23	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Beilagenhinweis					
EDV Literatur	-	-	0228/8205532	0228/365024	http://www.Rentrop.com
SMM Software	-	1	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de

Die (Vor-) Letzte

E-Mails im Test

»E-Mails machen dick«, wußte vor kurzem schon die New York Times, und daß E-Mails glücklich machen, können Tom Hanks und Hollywood-Maus Meg Ryan bestätigen. Grund genug für uns, nachzuhaken: Was können E-Mails denn sonst noch alles? Wir haben vier Sorten der elektronischen Post auf Nebenwirkungen untersucht.

Die geschäftliche E-Mail

Zur Simulation einer geschäftlichen Korrespondenz baten wir 100 Testpersonen, einen Briefwechsel mit einer Kontaktperson in Chegutu (Zimbabwe) aufzunehmen. Das Ergebnis war bezeichnend: 27% gaben bereits beim ersten Anlauf auf, 72% brachen den Kontakt nach dem Antwortschreiben ab. Eine Person entpuppte sich als des lokalen Stammesdialekts mächtig; wir betrachten diese Abweichung allerdings als statistisch vernachlässigbar. Fazit: E-Mails machen einsam.

Die Werbe-E-Mail

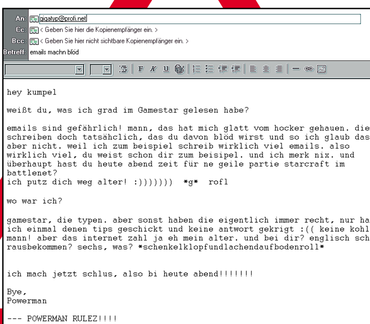
Klarer Verlierer im Testfeld sind penetrante Werbebotschaften. Unsere Testpersonen gingen nach durchschnittlich 25 Mails an die Decke und richteten mittelschwere Schäden an der Raumausstattung an. Werbe-Dauerbombardements erwiesen sich als fatal: Einige Randalierer konnten nur durch einen gezielten Betäubungsschuß des eilig eingeflogenen Zoologen unter Kontrolle gebracht werden. Fazit: E-Mails machen aggressiv.

Die private E-Mail

Erschreckende Erkenntnisse aus den psychologischen Tests: Private E-Mails zeichnen sich durch sprachlichen Minimalismus aus. Radikale Abkürzungen, Kleinschrift und Symbole als Wortersatz trieben unseren Germanisten Tränen in die Augen. Für das Jahr 2010 prognostizieren Experten die endgültige Rückkehr zur Bildersprache. Fazit: E-Mails machen debil.

Die Virus-E-Mail

Erste Versuche mit E-Mails, die beim Öffnen die gesamte Festplatte löschen, waren ein Fehlschlag. Die Testpersonen zeigten sich verblüfft, dem von uns gestellten Testrechner gegenüber aber gleichgültig. Erst eine Wiederholung der Testreihen auf den persönlichen Computern aller Teilnehmer erzielte die erwartete Reaktion: Nägelkauen, Ohnmachtsanfälle und akute Depressionen beim plötzlichen Absturz des Privat-PCs. Das Fazit: E-Mails machen krank. CS



An: gigatyp@profi.net
Cc: < Geben Sie hier die Kopienempfänger ein. >
Bcc: < Geben Sie hier nicht sichtbare Kopienempfänger ein. >
Betreff: emails machn blöd

hey kumpel

weißt du, was ich grad im Gamestar gelesen habe?

emails sind gefährlich! mann, das hat mich glatt vom hocker gehauen. die schreiben doch tatsähclich, das du davon blöd wirst und so ich glaub das aber nicht. weil ich zum beispiel schreib wirklich viel emails. also wirklich viel, du weist schon dir zum beisipel. und ich merk nix. und überhaupt hast du heute abend zeit für ne geile partie starcraft im battlenet?
ich putz dich weg alter! :))))))) *g* rofl

wo war ich?

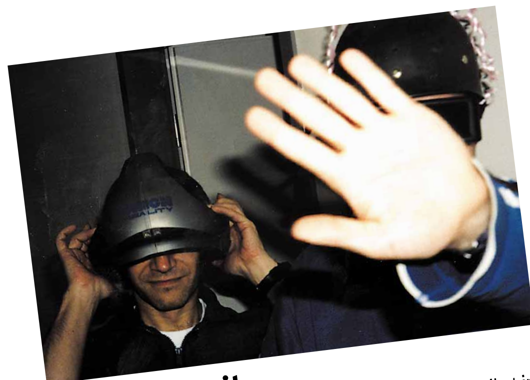
gamestar, die typen. aber sonst haben die eigentlich immer recht, nur hab ich einmal denen tips geschickt und keine antwort gekrigt :((keine kohle mann! aber das internet zahl ja eh mein alter. und bei dir? englisch scho rausbekommen? sechs, was? *schenkelklopfundlachendaufbodenroll*

ich mach jetzt schlus, also bi heute abend!!!!!!!

Bye,
Powerman

--- POWERMAN RULEZ!!!!

Die Gefahr lauert im Alltag: E-Mails haben zahlreiche Nebenwirkungen.



Faschingszeit
Wie unsere Redakteure Fasching verbracht haben, war selbst in der redaktionseigenen Folterkammer nicht aus ihnen herauszupressen. Wie es hätte aussehen können, beweisen geheime Dokumentaraufnahmen, die uns zugespielt wurden. Kein Wunder, daß Charles (limks) und Mikkl nicht fotografiert werden wollten...

Preisbrecher

»Schaut Euch die Anzeige aus dem Pearl-Katalog mal genau an«, schrieben uns Christian Gehlen und Marc Welne, »da stimmt doch was mit den Preisen nicht...« Wir gaben den Ausschnitt sofort unserem Zahlenexperten Jörg Spormann (studierter Diplom-Physiker) zur Ansicht, der schon nach einem kurzen Blick geringschätzig abwinkte: »Völlig klar, da hat halt jemand furchtbar geschlampt. Nach dem aktuellen Wechselkurs sind 98,80 Mark natürlich 695,11 Schilling, und nicht 791.« Aha – wollte Pearl am Ende wuchern? Vielleicht gilt das sensationelle Sparangebot von 82% aber auch ausschließlich für Deutschland...



Stolzer Preis – aber trotzdem ordentlich gespart!

GameStar-Fotoroman Folge 4: Das Kamel





